

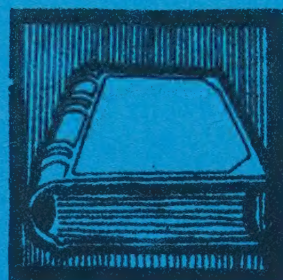
num 1975

INSTITUTIONEN FÖR

BYGGNADSFUNKTIONSLÄRA

TEKNISKA HÖGSKOLAN I LUND SEKTIONEN FÖR ARKITEKTUR

ARBETSRAPPORT 7 1975



UTVÄRDERING AV BUDGETSPELSMETODEN
TILLÄMPAD I DEN KOMMUNALA PLANERINGEN
I VÄSTERÅS KOMMUN

OWE ÅHLUND

INSTITUTIONEN FÖR BYGGNADSFUNKTIONSLÄRA
TEKNISKA HÖGSKOLAN I LUND
FACK
220 07 LUND 7
INSTITUTIONSFÖRESTÅNDARE: PROFESSOR CARIN BOALT

1970

Vid slutet av denna kurs i byggnadsfunktionslära, vilken är en del av den tekniska högskolans utbildning, kommer man att kunna följa med i den tekniska utvecklingen i byggnadsfunktionslära och i den tekniska utvecklingen i byggnadsfunktionslära och i den tekniska utvecklingen i byggnadsfunktionslära.

Detta är därför en del av den tekniska utvecklingen i byggnadsfunktionslära och i den tekniska utvecklingen i byggnadsfunktionslära och i den tekniska utvecklingen i byggnadsfunktionslära.

I tekniska utvecklingen i byggnadsfunktionslära och i den tekniska utvecklingen i byggnadsfunktionslära och i den tekniska utvecklingen i byggnadsfunktionslära.

Detta är därför en del av den tekniska utvecklingen i byggnadsfunktionslära och i den tekniska utvecklingen i byggnadsfunktionslära och i den tekniska utvecklingen i byggnadsfunktionslära.

UTVÄRDERING AV BUDGETSPELSMETODEN TILLÄMPAD I DEN KOMMUNALA PLANERINGEN I VÄSTERÅS KOMMUN

Vilket är en del av den tekniska utvecklingen i byggnadsfunktionslära och i den tekniska utvecklingen i byggnadsfunktionslära och i den tekniska utvecklingen i byggnadsfunktionslära.

Detta är därför en del av den tekniska utvecklingen i byggnadsfunktionslära och i den tekniska utvecklingen i byggnadsfunktionslära och i den tekniska utvecklingen i byggnadsfunktionslära.

Projekten har genomförts av tekniska utvecklingen i byggnadsfunktionslära och i den tekniska utvecklingen i byggnadsfunktionslära och i den tekniska utvecklingen i byggnadsfunktionslära.

Lund den 30 augusti 1970

Owe Åhlund





FÖRORD

Vid institutionen för byggnadsfunktionslära, LTH, har vi sedan några år tillbaka arbetat med att finna användbara metoder för att kunna mäta innehållet i relationen människa - byggd miljö. En mätmetod vi lagt ner särskild möda vid att utveckla är den s k budgetspelsmetoden. Vi har hittills prövat den metoden i relativt okomplicerade sammanhang vid utformning av delar i den inre bostaden.

Det är därför med tillfredsställelse vi hälsar initiativet från Västerås kommun att låta oss få vara med och pröva metoden i ett större sammanhang på kommunal nivå.

I föreliggande rapport redovisas arbetet med budgetspel i Västerås kommun, varvid de mätmetodiska resonemangen ges störst utrymme. Fil kand Owe Åhlund, som är verksam vid vår institution, har varit projektledare och har utarbetat rapporten.

Att projektet gått att genomföra beror till stor del på den hjälp som kommit projektet till del från utomstående personer. Några av dem skall särskilt nämnas här.

Eldsjälen bakom kommunens engagemang i projektet har varit budgetchefen i Västerås kommun Eiwe Sundberg. Hans idérikedom och stora kunnande har varit de viktigaste förutsättningarna för projektet.

Vi vill också nämna journalisten vid Vestmanlands läns tidning, Rune Ek, som entusiastiskt och inspirerande deltog i arbetet med budgetspelen då dessa presenterades i tidningen.

Slutligen vill vi tacka alla dem som ställt upp och deltagit i spelen. Utan deras medverkan hade detta projekt varit omöjligt att genomföra.

Projektet har bekostats av Statens råd för byggnadsforskning och Västerås kommun med hälften vardera.

Lund den 31 augusti 1975

Carin Boalt

INNEHÅLL

SAMMANFATTNING	SID
1 BAKGRUND.....	1
2 PROBLEM OCH PROBLEMSTÄLLNINGAR.....	3
3 SYFTE.....	4
4 PROBLEMDISKUSSION.....	5
4.1 Metoder att studera relationen människa - byggd miljö.....	5
4.2 Budgetspel.....	6
4.2.1 Exempel på utländska budgetspel.....	7
4.2.2 Exempel på svenska budgetspel.....	19
4.2.3 Sammanfattning av exemplen.....	46
4.3 Budgetspelsmetoden.....	49
4.3.1 Begreppsbeskrivning.....	49
4.3.2 Tillämpningsområden.....	49
4.3.3 Innehåll och omfång.....	49
4.3.4 Konstruktion.....	50
4.3.5 Presentation.....	51
4.3.6 Registrering av val.....	52
4.3.7 Bearbetning.....	52
4.3.8 Mättekniska aspekter (övriga).....	52
4.3.9 Summering.....	53
5 KONKRETISERING AV VÄSTERAS-EXEMPLET.....	55
5.1 Budgetspel i Västerås (i ett vidare sammanhang)	56
5.2 Utgångspunkter för budgetspelen 1974	56
5.3 Målgrupper för budgetspelen 1974	58
5.4 Arbete med konstruktion och presentation av budgetspelen 1974	59
5.5 Förväntat resultat	61
6 GENOMFÖRANDE.....	62
6.1 Tidningsgruppen.....	62
6.2 De politiska partierna.....	63
6.3 Skolorna.....	63
7 RESULTAT AV VÄSTERAS-EXEMPLET.....	66
7.1 Resultat - mätmetodiskt.....	66
7.1.1 Utfall beroende på innehåll och omfång.....	66
7.1.2 Utfall beroende på konstruktion.....	68
7.1.3 Utfall beroende på presentation.....	69
7.1.4 Registrering av val.....	72
7.1.5 Bearbetning.....	73
7.1.6 Mättekniska aspekter (övriga).....	81
7.1.7 Sammanfattande bedömning av budgetspelen i Västerås-exemplet.....	83
7.2 Resultat - innehållsmässigt.....	83
8 ERFARENHETER AV VÄSTERAS-EXEMPLET OCH FÖRSLAG TILL VIDAREUTVECKLING AV BUDGETSPELSMETODEN...	86
8.1 Allmänna synpunkter.....	86
8.1.1 Tillämpningsområden.....	86
8.1.2 Realismen i metoden.....	87
8.1.3 Begränsningar i metoden.....	87

8.2	Speciella synpunkter	88
8.2.1	Validitet	88
8.2.2	Reliabilitet	89
8.2.3	Hanterbarhet	89
8.3	Vidareutveckling av budgetspelsmetoden	89
9	SLUTORD	91
	LITTERATURFÖRTECKNING	92

BILAGOR

1	Information i Vestmanlands läns tidning som föregick spel 1 och 2	
2	Budgetspel 1 - 9 i Vestmanlands läns tidning.	
3	Budgetspel 1 - 9 (stencilupplagan)	
4	Sammanställning av resultat från budgetspelen i Västerås (frekvensfördelningar över gjorda val)	

UTVÄRDERING AV BUDGETSPELSMETODEN TILLÄMPAD I DEN KOMMUNALA PLANERINGEN I VÄSTERÅS KOMMUN

Owe Ahlund

SAMMANFATTNING

Vid institutionen för byggnadsfunktionslära, LTH har vi sedan några år tillbaka arbetat med att finna användbara mätmetoder att kunna studera innehållet i relationen människa - byggd miljö. Ett viktigt led i det arbetet är att söka utröna människans preferenser och krav på den byggda miljön. Därigenom bör det bli möjligt att förbättra människans möjligheter att utöva inflytande på utformningen av den byggda miljön.

En mätmetod vi arbetat särskilt intensivt med är den s k budgetspelsmetoden. Den går i korthet ut på att hänsyn tas till människans ekonomiska satsningsvilja då alternativa lösningar för en produkt skall prioriteras. Genom att den ekonomiska variabeln tas med i spelsituationen är det avsikten att de alternativ som skall värderas, bedöms på ett mera realistiskt sätt.

I detta projekt har budgetspelsmetoden tillämpats i den kommunala planeringen i Västerås kommun och jag har då utgått från följande övergripande problemställning:

"Budgetspelsmetoden - ett sätt att mäta människans preferenser på byggd miljö?"

Problemställningen belyses i projektet ur två aspekter:

- 1 mättekniskt
- 2 innehållsmässigt

Störst utrymme ägnas åt den mättekniska aspekten.

Att mäta preferenser

När man studerar preferenser föreställer jag mig att det kan ske på åtminstone två principiellt olika sätt:

- 1 Det ena sättet att studera preferenser utgår från människans beteende i olika situationer. Det finns också ganska välutvecklade metoder att studera mänskligt beteende. De vanligaste är observationsmetoder av olika slag. Svårigheterna med dem är emellertid ofta att det kan vara svårt att "vara med" för observatören när beteendet yppar sig.

2. Det andra sättet att studera preferenser utgår från människans attityder och/eller åsikter. Bådadera kan med fördel mätas t ex med någon frågemetod, skriftlig eller muntlig. I bästa fall kan uttryckta önskemål rangordnas men vi vet litet om orsakerna bakom rangordningen.

För att öka förståelsen om människan är det nödvändigt att vi försöker finna mätmetoder som samtidigt innehåller båda typerna ovan. Det finns exempel på sådana mätmetoder som befinner sig på försöksstadiet och ett av de exemplen är budgetspelsmetoden.

Budgetspelsmetoden

Budgetspelsmetoden behandlas i detta projekt genom att jag försöker belysa olika egenskaper eller karakteristika hos metoden då den praktiskt prövas i Västerås kommun. Jag väljer att behandla följande egenskaper/karakteristika:

- tillämpningsområden
- innehåll och omfång
- konstruktion
- presentation
- registrering av gjorda val
- bearbetning
- mättekniska aspekter (övriga)

Dessa egenskaper diskuteras var för sig och jag fastslår följande grundförutsättningar inför tillämpningen i Västerås:

- budgetspelsmetoden kan användas inom ett flertal områden i planering av byggd miljö då den mänskliga aspekten dominerar
- budgetspelsmetoden är särskilt väl lämpad att mäta människans preferenser om utformning av byggd miljö
- ett budgetspel, av den typ det här är fråga om, skall bestå av högst 35 alternativ som skall bedömas samtidigt. Idealet visar sig vara ca 20 delar i ett spel
- det är tidskrävande och omständligt att konstruera ett budgetspel men det är viktigt att den mödan läggs ner för att metoden skall ge tillförlitliga och giltiga resultat
- ett budgetspel kan presenteras för den spelande på många olika sätt. Oavsett vilket sätt man väljer är det viktigt att stor noggrannhet läggs vid att ge ordentliga och lättfattliga instruktioner så att förståelsen ökar för den spelande om hur han/hon skall gå tillväga
- resultaten av ett budgetspel kan registreras på ett flertal olika sätt. Det är viktigt att svaren är enkla att registrera varför enkla spelprotokoll är att föredra

- ett budgetspel kan bearbetas och tolkas på olika sätt. Vi måste framgent arbeta mera intensivt med att finna enkla bearbetningssystem
- det är viktigt att vi arbetar med att fastställa budgetspelsmetodens övriga mättekniska egenskaper.

Västerås-exemplet (uppläggning och genomförande)

I april 1972 gjordes det första budgetspelet i Västerås kommun. De spelande fick en given ram att hålla sig inom - 30 öre per skattekrona för 1973. Dessa 30 ören var den standardhöjning kommunen kunde tänkas ha råd med utan att höja skatten. Spelet var tänkt för partierna i kommunen och det var partierna som samlade in resultaten. Någon central utvärdering gjordes aldrig.

Tiden gick och debatten kring det öppna budgetarbetet i kommunen avtog. Informationen som släpptes ut var fortfarande svårbegriplig för lekmannen. Några kom då på att det första budgetspelet, då det spelades med "ettöringar", varit ett bra sätt att på ett något så när realistiskt sätt öka informationen om budgetarbetet. Tanken till ny prövning av budgetspelsmetoden var född (hösten 1973).

I december 1973 startade vi arbetet med det nya budgetspelet. Vi valde ut sju programområden i den kommunala servicen som vi ansåg mest angelägna att behandla. Dessutom lade vi till ett programområde som tillhör landstinget, sjukvård. Följande områden valdes:

- service åt pensionärer och handikappade
- barnavård, nykterhetsvård, socialhjälp
- barntillsyn
- utbildning
- kultur
- fritid
- trafik
- sjukvård

Därefter konstruerade vi ett budgetspel för varje programområde och spelen presenterades för allmänheten via den största och enda dagliga tidningen i kommunen (Vestmanlands läns tidning) med start i slutet av januari 1974.

Programområdena presenterades i tidningen två och två under fyra på varandra följande lördagar. En femte lördag presenterades ett nionde spel i vilket de åtta programområdena prioriterades. Varje spelomgång föregicks av information i tidningen (på fredag) om de programområden det spelades om (på lördag).

För varje programområde valde vi ut fem alternativ. Vart och ett av alternativen prissattes i kronor: 0, 12,50, 25,00, 37,50 och 50,00. Spelen åsattes maximigräns, d v s i spel 1-8 var högsta satsning 50,00 kronor/spel och i spel 9 högsta satsning 300 kronor. Spelen innehöll således ca 20

delar. Den spelande sände in sitt svar direkt till tidningen och de enda uppgifter vi inhämtade om den spelande var namn och adress. För att öka intresset för spelen ställdes 35 priser till förfogande.

Sedan spelomgången genomförts i tidningen gjorde vi en för-
enklad stencilupplaga av spelen (med samma innehåll som i
tidningsspelet). Den använde vi på två andra målgrupper:
de politiska partierna i Västerås samt gymnasieskolorna
(Carlforska och Rudbeckianska). Av partierna ställde social-
demokraterna och centerpartiet upp.

Vi erhöll följande svarsfrekvenser för de olika grupperna:

Tidningsgruppen (VLT-gruppen)	ca 150 svar
Socialdemokraterna	255
Centerpartiet (inkl CUF)	113
Carlforska	317
Rudbeckianska	102

(Antalet svar i tidningsgruppen varierar något för de olika spelomgångarna. I Rudbeckianska skolan provades två presentationsordningar av spelen och jag anhöll om att ca 100 borde delta i spelen där).

Västerås-exemplet (resultat)

De resultat som redovisas i projektet är företrädesvis av mätteknisk typ. För att fullständiga bilden skall jag dock här kortfattat återge hur de olika målgrupperna prioriterat de åtta programområdena som ingick i undersökningen:

1 Innehåll och omfång

När man arbetar med budgetspelsmetoden har man en tendens att bli övertydlig. Detta medför att materialet som presenteras för den spelande blir alltför omfattande. Den enda grupp som fått uttala sig om omfånget på materialet (stencilupplagan) är socialdemokraterna. Av dem anser något över 20% att materialet är för omfattande.

Innehållsligt är det svårare att få en entydig bedömning om spelen. Spridda kommentarer har dock kommit till vår kännedom. T ex har några tyckt att det varit svårt att jämföra "ökade resurser för vuxenstuderande" med "förbättrad kvalitet på skolmaten".

2 Konstruktion

Det är viktigt att möda och noggrannhet läggs ner vid konstruktionen av spel. Små misstag kan få förödande konsekvenser. Ett exempel härpå är spel 3 om barntillsyn. Av utrymmesskäl delades det spelet på två sidor i stencilupplagan. 12% av de spelande har "missat" det spelet; övriga spel av ca 5%.

Att spelen åsattes maximigräns har fungerat bra. Endast ett fåtal har satsat för mycket.

3 Presentation

I Rudbeckianska skolan prövades två olika presentationsordningar inom vissa av spelen. Jag finner inte något entydigt resultat som talar för betydelsen av presentationsordningen. I det här exemplet tycks andra faktorer ha större betydelse.

4 Registrering av gjorda val

Spelen var med avsikt konstruerade så att det var lätt att markera svaren. Att döma av inkomna svar tycks det inte ha varit några svårigheter att markera svaren.

5 Bearbetning

Enhetlighet i prissättning av alternativen underlättar bearbetningsproceduren. Att sammanställa svaren i enkla frekvenstabeller är heller inte särskilt svårt eller tidsödande. Om mera ingående analyser skall göras föreställer jag mig emellertid att svårigheter kan uppstå. En typ jag särskilt vill uppmärksamma här hör samman med den mängd kombinationer av svar som en grupp spelande kan ge på ett spel. Jag återger tre exempel:

- a Spel 1 har i Carlforska skolan besvarats av 314 elever på 35 olika sätt; motsvarande siffror för Rudbeckianska skolan är 98 elever och 32 olika sätt. Det är tydligt att antalet mönster stiger snabbt, vilket är arbetsamt ur bearbetningssynpunkt.
- b Spel 4 i Carlforska skolan har besvarats av 310 elever på 65 olika sätt; motsvarande siffror för Rudbeckianska skolan är 101 elever och 49 olika sätt. 18 av **alternativen** i Rudbeckianska återfinns inte bland Carlforska skolans svar. I det förra exemplet där endast fyra alternativ förekom var det totala antalet kombinationer 41. Motsvarande siffra, när alternativantalet ökar till fem, i detta exempel är 83 varianter. Man måste således vara försiktig med ökningen av antalet alternativ!
- c Spel 7 (trafik) i VLT-gruppen innehöll inte satsningsmöjligheterna 37,50 och 50,00 och de 123 spelande har valt på 49 olika sätt. Motsvarande siffror för socialdemokraterna på detta spel är 226 spelande som valt på 60 olika sätt. Antalet satsningsmöjligheter tycks inte vara lika viktigt som antalet alternativ.

6 Mättekniska aspekter (övriga)

Av övriga mättekniska aspekter har jag särskilt uppmärksammat stabilitetsfaktorn i denna undersökning. Eftersom mera än ett år förflöt mellan den första tillämpningen och den sista är det intressant att jämföra resultaten för ett par av grupperna.

Spel 1 visar en förbluffande likhet för de båda skolorna och det framgår i ytterligare fall att hög stabilitet föreligger. Validitets- och reliabilitetsbegreppen har inte kunnat prövas separat i projektet. Jag har däremot fått några idéer om hur en sådan prövning borde gå till.

7 Resultat - innehållsmässigt

Jag skall här endast redovisa hur de olika grupperna prioriterat programområdena genom att återge resultaten från spel 9. Jag återger resultaten i nedanstående tabell i vilken jag för in rangordnings-siffror från 1 - 8 (då 1 betyder högst och 8 lägst).

Tabell I Prioriteringar av programområden enligt budgetspelen.

Målgrupp	<u>Programområde</u>							
	Handik	Barnav	Barntills	Utb	Kult	Frit	Trafik	Sjukv
VLT-gruppen	2	3	4	8	7	5	6	1
Soc dem	2	3	4	7	8	6	5	1
Centern	2	4	3	6	8	5	7	1
Carlforska	3	4	6	7	8	2	5	1
Rudbeckianska	2	3	4	7	8	6	5	1

Samtliga grupper prioriterar sjukvård högst. Centerpartiet satsar hela 28,8% på det området. Kultur och utbildning prioriteras lägst av samtliga utom centerpartiet som sätter trafik och kultur lägst. Det är frapperande likheter mellan de båda partiernas prioritering.

Erfarenheter och vidareutveckling

Erfarenhetsmässigt har vi lärt oss av Västerås-exemplet hur viktigt det är att arbeta mera intensivt med budgetspelsmetodens tillämpningsområden, realism och begränsningar. På de punkterna har vi också fått in en mängd synpunkter. Vad vi däremot vet mindre om som också måste förbättras är studier som tar upp spelmetodens validitet, reliabilitet och hanterbarhet. Rent mättekniskt anser jag att det fortsatta arbetet med metoden skall satsas på innehåll i budgetspel, presentation av budgetspel samt på bearbetning av budgetspel.

Det finns många möjligheter att skaffa information som bakgrund för planering, projektering och produktion av byggd miljö. Inom de flesta grenar av produktionen är det vanligt att utvecklingsarbete omfattar såväl förtestningar av produkters användbarhet som studier när produkten kommit i användning. I fråga om konsumtionsområdet har människan vissa möjligheter att genom marknadsmekanismer påverka utbudet av produkter - både varor och tjänster. För såväl konsumtionsvaror som tjänster finns speciella instanser som företräder människans intressen, som för fram människans krav till utbudssidan och som genom studier av produkternas egenskaper prövar i vad mån de motsvarar kraven.

För byggd miljö är förhållandena annorlunda. De som använder den byggda miljön har ytterst begränsade möjligheter att påverka utformningen av "produkten". Ändå gäller det här produkter med betydande livslängd. Det kan också vara befogat att redan här vidröra skillnader hos olika människor i hur den byggda miljön uppfattas. Det finns således stora olikheter mellan boende å ena sidan och verksamheter inom arbetsliv, utbildning och vård å den andra sidan. Det finns likaså olika uppfattning om betydelsen av utformning av del resp helhet i den byggda miljön. Konstateranden av den typ som angetts här är viktiga och ofta av stor praktisk betydelse för planeringen av byggd miljö. Ur ren mätmetodsynpunkt däremot är indelningar av denna typ inte lika nödvändiga. Eftersom den här rapporten företrädesvis handlar om relationen människa - byggd miljö ur mätmetodaspekten, skall vi inte vänta oss någon behandling av planeringsunderlag uttryckt i konkreta termer. För att illustrera mina mätmetodiska resonemang har jag försökt att välja exempel på olika planeringsnivåer i byggd miljö.

Diskussioner av metoder att mäta relationen människa - byggd miljö bör utgå från mera ingående analyser av människan och människans krav på den byggda miljön. Tyvärr saknas i Sverige en samlad instans som företräder människans intressen och som svarar för överblick av produktionen, samordning av forskningsinsatser och kommunikation med människan. På bostadsområdet finns dock i Sverige en tradition från 1930 och 40-talens studier av människans krav på den inre bostaden. Delfrågor har också tagits upp i uppföljningsstudier, där effekter av normering och standardisering kontrollerats. Intresset för studier av bostäder och dessas närmiljö har varit stort. Det kan nämnas att det under 1960-talet och fram till nu föreligger över 300 studier som behandlar relationen mellan människan och bostaden i vid mening.

Det finns emellertid ett stort glapp mellan mera översiktliga, sociologiskt inriktade "trivselundersökningar" och ergonomiskt inriktade studier av människa-byggd miljö. Det är helt klart att man inför varje praktiskt byggnads-/planeringsproblem inte kan ägna sig åt en djupgående analys av samtliga problem i relationen människa - byggd miljö. Därför bör man sträva efter att få fram vissa problemtyper av generell art och metoder att studera dessa. Det blir då

möjligt att i det enskilda fallet ägna sig mera åt en specifik analys av frågor som är speciella för resp grupp av människor och verksamheter.

Arbetet vid institutionen för byggnadsfunktionslära, LTH, är starkt inriktat på programskedet, varvid utredningar och studier som bidrager till väl underbyggda programunderlag ägnas särskilt intresse. Ett viktigt led är då att i görligaste mån utröna människans preferenser och krav på den byggda miljön. Därigenom bör det bli möjligt att förbättra människans möjligheter att utöva inflytande på utformningen av miljön. I denna rapport skall jag huvudsakligen behandla mätmetodik att ta reda på människans preferenser.

Hur mäter jag människans preferenser om utformningen av den byggda miljön?

Denna fråga kan jag inte besvara särskilt uttömmande här, men jag skall ge några synpunkter på hur den kan besvaras.

Någon har sagt att om man vill veta vad människan har för preferenser så är det bara att fråga henne därom. Det förefaller ju enkelt. Vi som arbetar med människan i relation till den byggda miljön är inte så säkra på att det är så enkelt. Följande fråga (med avsikt något överdriven i formuleringen) får illustrera mitt resonemang: "Om Ni fick....skulle Ni då vilja...?" Att svara positivt på den typen av frågor leder inte till något särskilt förpliktigande från människans sida och det svar vi får är kanske inte till särskilt stor glädje. Realismen i denna typ av frågor är låg och konsekvensen av ett handlande i enlighet med svaret på frågan inte särskilt intressant. Jag tror dock att det är i det närmaste omöjligt att i alla avseenden kontrollera vilka konsekvenser ett svar på en speciell fråga kan få, men jag är av den bestämda uppfattningen att det är nödvändigt att vi arbetar så, att realismen i frågeställningarna ökar och att konsekvenserna av gjorda preferenser kan skönjas.

Jag skall i denna rapport därför beskriva och diskutera en mätmetod - den s k budgetspelsmetoden (beskrivs utförligt i avsnitt 4.3) - som jag arbetat med speciellt för att mäta människans preferenser när alternativa lösningar presenteras samtidigt och då hänsyn måste tas till den ekonomiska variabeln.

2 PROBLEM OCH PROBLEMAVGRÄNSNINGAR

Det problem som skall behandlas i denna rapport kan jag uttrycka i generella termer på följande sätt:

"Budgetspelsmetoden - ett sätt att mäta människans preferenser på byggd miljö?"

För att jag skall få problemet hanterbart är det nödvändigt att jag gör några avgränsningar (begränsningar).

Den första avgränsningen gör jag då jag väljer att studera människans preferenser beträffande utformning av byggd miljö. Budgetspelsmetoden som sådan är säkert användbar för att mäta andra delar i relationen människa - byggd miljö; att jag väljer preferenser beror på att jag anser att det är särskilt viktigt att finna sätt att mäta dem.

En andra avgränsning jag gör är att jag försöker jämföra utfallet av budgetspelsmetoden såsom jag själv använt den i detta sammanhang med hur andra har försökt använda just den metoden. Begränsningen blir då framför allt att jag inte gör några systematiska jämförelser med andra mätmetoder att studera människans beteenden och attityder i förhållande till byggd miljö.

En tredje avgränsning jag gör är av mera praktisk art. Jag väljer nämligen att pröva budgetspelsmetoden i ett konkret exempel på kommunal nivå (Västerås kommun) då framför allt innehållet i de spel som används från början är fastställt, d v s de alternativa lösningar som skall prioriteras är bestämda på förhand.

En fjärde avgränsning består i att jag enbart behandlar budgetspelen ur mätmetodikaspekten. Den innehållsliga sidan, t ex resultaten av spelen, blir i detta sammanhang av mindre betydelse.

En femte begränsning består i att jag prövar budgetspelsmetoden på ett fåtal utvalda grupper i kommunen. Möjligheten att generalisera resultaten minskar därför.

3 SYFTE

Syftet med projektet är att utvärdera budgetspelsmetoden tillämpad i den kommunala planeringen i Västerås kommun.

Det syftet kan uppnås på ett flertal olika sätt beroende på vilken inriktning man ger projektet. Jag tänker mig särskilt två sådana vägar som jag vill nämna här:

- 1 att behandla budgetspelsmetoden ur mättekniska aspekter
- 2 att behandla budgetspelsmetoden ur innehållsliga aspekter

Av dessa båda vägar har jag valt den första, d v s att behandla metoden utifrån mättekniska aspekter. Det valet innebär främst att resultaten av de spel som prövats enbart får tjäna som illustrationer för någon eller några egenskaper hos metoden.

För den som är intresserad av det innehållsliga har jag i en bilaga tagit med några enkla frekvenstabeller som får belysa utfallet av spelen resultatmässigt.

Projektets syfte anser jag därför uppnått, när jag behandlat budgetspelsmetoden ur följande mättekniska aspekter:

- innehåll och omfång
- konstruktion
- presentation
- registrering av val
- bearbetning
- mättekniska aspekter (övriga)

Ett annat viktigt led för att uppnå syftet med projektet är att jag i slutet av rapporten kan ge förslag till vidareutveckling av budgetspelsmetoden.

4 PROBLEMDISKUSSION

I detta kapitel skall jag göra en uppsummering av några idéer och tankegångar som är avgörande för projektets genomförande. Först diskuterar jag kortfattat metoder att studera relationen människa - byggd miljö samt något om mätning av preferenser. Största delen av kapitlet ägnas åt en genomgång av budgetspelsmetoden. Jag börjar med att återge några utländska (amerikanska och engelska) budgetspel samt några svenska. Den litteraturgenomgången gör inte anspråk på att vara uttömmande. Sedan exemplen behandlats tar jag upp budgetspelsmetoden ur mättekniska aspekter. Den genomgången är av stor betydelse för Västerås-exemplet genomförande.

4.1. Metoder att studera relationen människa - byggd miljö

När man arbetar med att utveckla metoder för studium av relationen människa - byggd miljö ställs man ofta inför problem därför att man inte tillfredsställande klargjort vad metodbegreppet står för. Jag skall därför göra en uppdelning som blir av stor betydelse för detta projekt. Jag skiljer mellan:

- a) mätmetodik
- b) arbetsmetodik

Med mätmetodik menar jag olika sätt att utifrån vetenskapliga regler studera relationen människa - byggd miljö. Det innebär framför allt att elementära mätmetodiska grundförutsättningar måste uppfyllas (validitet, reliabilitet, precision). Data som samlas in kan i sig betraktas som självändamål samtidigt som det är viktigt att mätmetodiken anpassas till det problem som skall studeras.

Med arbetsmetodik avser jag sättet att konkret hålla på med den problemlösande fasen i ett projekt. Tonvikten läggs då vid att en arbetsgång utvecklas. En nödvändig förutsättning är då att problemlösandet utmynnar i konkreta resultat. Datainsamling och analys av data blir helt avgörande för projektets genomförande.

Denna indelning är viktig för projektet och framför allt för den här rapporten. Jag kommer nämligen så gott som uteslutande att behandla mätmetodiska aspekter i den. Konkreta resultat av de spel som prövats kommer inte att analyseras i detta sammanhang.

När jag talar om mätmetodik avser jag hela proceduren att samla in data som belyser relationen människa - byggd miljö. Med den kan jag mäta människans beteenden, attityder och reaktioner på/inför den byggda miljön. Jag vill här betona att det är nödvändigt att kunskap om människan alltid måste relateras till den byggda miljön.

Ett viktigt led i mitt arbete består i att finna mätmetoder för att studera människans preferenser beträffande utformningen av den byggda miljön. Med preferenser avser jag människans önskemål om hur den byggda miljön skall utformas då hänsyn tas till att komponenterna som skall ingå i miljöutformningen prioriteras.

När man vill studera preferenser föreställer jag mig att det kan ske med åtminstone två principiellt olika utgångspunkter som i sin tur ger olika typer av resultat.

Det ena sättet att studera preferenser utgår från människans beteende i olika situationer. Att undersöka beteende är komplicerat eftersom en rad faktorer samvarierar som gör att beteendet kan ta sig olika uttryck. Det är därför viktigt när man studerar preferensbeteende att det studeras när det framträder. Om vi på något sätt lyckas studera preferensbeteendet just då, stiger förmodligen möjligheten till förståelse av människan. Den förståelsen bör man kunna dra nytta av för den framtida planeringen av den byggda miljön.

För att praktiskt kunna studera detta beteende finns ganska välutvecklade mätmetoder, t ex observationsmetoder. En av svårigheterna med de mätmetoderna är att det kan vara svårt att "vara med" som observatör när beteendet visar sig.

Fördelen att få kännedom om det mänskliga beteendet är - om tillräcklig kunskap inhämtas - att det blir möjligt att utifrån ett beteende förutsäga ett annat beteende.

Det andra sättet att studera preferenser utgår från människans attityder och åsikter. Bådadera kan med fördel mätas t ex med någon frågemetod, skriftlig eller muntlig, som i sin tur kan registrera attityden beskrivande, förklarande eller projektivt. Frågemetoderna används ofta under frivilliga villkor och respondenten behöver inte binda sig för de svar som avges. I bästa fall kan uttryckta önskemål rangordnas men vi vet oftast inte varför de rangordnas som det gör, vad som ligger till grund för rangordningen etc.

Om vi vill förstå människan tror jag det är nödvändigt att vi försöker finna mätmetoder som samtidigt innehåller de båda sätten som relaterats ovan, d v s att data insamlas om attityder och beteenden tillsammans. Det finns också sådana exempel som åtminstone befinner sig på försöksstadiet och ett av de exemplen är den s k budgetspelsmetoden.

4.2. Budgetspel

Innan jag kommer in på att redovisa mättekniska förutsättningar för budgetspelsmetoden, har jag valt att återge några exempel på budgetspel. Spelen hämtas från USA och England och jag skall också välja några svenska. Varje spel presenteras kortfattat i text och med bilder i detta avsnitt. I nästa avsnitt skall jag summera erfarenheter från dem som varit av betydelse för Västerås-exemplet.

4.2.1.Exempel på utländska budgetspel

De exempel jag valt är olika på flera sätt. Låt mig tillstå att valet är subjektivt och inte någon uttömmande genomgång av utländska budgetspel.

God hjälp för beskrivningen av spelen har jag haft av en artikel av Robinson et al: "Trade-off game" (1975).

1 Wilson's Games (1962)

Wilson prövade två spel i sin studie i Durham och Greensboro, Nort Carolina. Utgångspunkten för de 357 respondenterna (män) som gick genom spelen var att de skulle låtsas att de nyligen vunnit ett hus i ett TV-program. Respondenten ombads anta att han och hans familj tyckte om huset och att det svarade mot deras behov. Huset var emellertid inte byggt ännu och firman som betalade för TV-programmet och som gav dem huset behövde viss information om hur närmiljön kring huset skulle utformas. Huset beräknades ligga i utkanten av staden. För att hjälpa respondenten att bestämma typen av faciliteter som han ville ha, hade firman gjort upp ett par "spelplaner" (game boards), som till typen påminde om spelplanerna för vanliga sällskapsspel.

Det första innehöll 34 faciliteter. Varje facilitet fanns prisangiven i dollars. Respondenten gavs en summa marker som motsvarade 1800 (Durham) resp 2000 (Greensboro) dollars. Satsningen placerades på spelplanen i utrymmet där resp facilitet beskrevs.

Det andra spelet innehöll alternativ för täthet, resavstånd, tid, granskaps- och samhällsfaciliteter. Reglerna för detta spel var något annorlunda: markerna hade inte längre något "penningvärde" utan tjänade enbart som satsningsenhet för att begränsning skulle ske i total utgift. 36 marker fick användas i Durham och 40 i Greensboro.

Respondenterna instruerades att först välja det alternativ han önskade för bostadsområdets täthet. Alternativen fanns på spelplanen. Detta krävde från 6 till 30 marker beroende på hur mycket fri yta man önskade sig i området. Återstoden av markerna skulle sedan användas till att välja så många faciliteter som han hade råd till då hänsyn togs till graden av tillgänglighet uttryckt i tid. Om han t ex önskade ha faciliteten inom 3 minuters gångväg krävde det 5 marker. Om han var villig att åka 25 minuter för att få faciliteten behövde han endast spendera 1 marker. Han kunde således få tillgång till flera faciliteter, men då belägna längre bort från området.

Genom att utgå från det andra spelet tillfrågades varje respondent hur tillfredsställd han var med det han hade köpt. Intervjuaren talade sedan om att firman som skänkt huset hade litet extra pengar att dela ut. Varje hushåll fick ytterligare 1000 resp 1200 dollars att spendera. När summan pengar ökade, ökade också tillfredsställelsen. Extrapengarna tillät litet mera lyx.

Spelen återges på nästa sida.

FIGUR 1 Wilson's Games

GAME 1

FIREMEN

PUBLIC FIRE DEPARTMENT
WITHIN 3 MINUTES
PAID FIREMEN ON DUTY 24 HOURS
PER DAY
1 \$100

VOLUNTEER FIRE DEPT
WITHIN 10 OR 15 MINUTES
TRAINED FIREMEN WHO COME FROM THEIR HOMES, WHEN THE SIREN SOUNDS
2 \$50

POLICE

POLICE WITHIN 3 MINUTES
TRAINED POLICE ON DUTY 24 HOURS PER DAY. CRIMINALS IN PATROL CARS IN YOUR NEIGHBORHOOD
3 \$100

COUNTY SHERIFF
AVAILABLE ON CALL WITHIN 30 MINUTES
BUT NOT CRUISING IN YOUR NEIGHBORHOOD
4 FREE

GAS

GAS FROM UNDERGROUND PIPES
SERVICE ENTIRE CITY FROM A CENTRAL SOURCE - BOTH HEATING AND COOKING
5 \$250

GAS FROM TANKS BROUGHT BY TRUCKS
BUTANE, PROPANE, ETC.
6 \$200

ELECTRICITY*

WIRES UNDERGROUND
NO OVERHEAD WIRES ON POLES IN NEIGHBORHOOD
7 \$450

WIRES ON POLES OVERHEAD
8 \$350

WATER*

PUBLIC WATER SUPPLY
UNDERGROUND PIPES CONNECTED TO PUBLIC RESERVOIR TOWNS, TREATED AGAINST DREAMS
9 \$350*

WELL OR CISTERN
YOUR OWN WATER SOURCE LOCATED ON YOUR OWN PROPERTY
10 \$300

TELEPHONE

TELEPHONE PRIVATE LINE
NO OTHER FAMILY CAN "LISTEN IN" TO YOUR CALL. YOU ALWAYS HAVE ACCESS TO THE PHONE
11 \$250

TELEPHONE 4-PARTY LINE
THREE OTHER FAMILIES SHARE YOUR LINE - THEY CAN "LISTEN IN" TO YOUR CALL. YOU CANNOT USE THE PHONE IF THEY ARE USING IT
12 \$150

SIDEWALKS

CONCRETE SIDEWALKS
ALONG THE STREETS IN YOUR NEIGHBORHOOD
SMOOTH WELL DRAINAGE PLACE TO WALK
13 \$150

GRAVEL SIDEWALKS
ALONG THE STREET IN YOUR NEIGHBORHOOD
A PLACE TO WALK, OFF THE STREET
14 \$50

CONCRETE CURB CUTTER
W/ UP-GROUND DRAINAGE FOR RAIN WATER
15 \$250

OPEN DITCHES ALONG STREETS
TO CARRY AWAY RAINWATER
16 \$50

STREETS*

PAVED STREETS
IN YOUR NEIGHBORHOOD
CONCRETE OR "BLACKTOP"
17 \$400

GRAVEL STREETS
IN YOUR NEIGHBORHOOD
18 \$300

DIRT STREETS
IN YOUR NEIGHBORHOOD
19 \$50

PARKING SPACE ON THE STREET BESIDE YOUR HOUSE
STREETS MADE WIDE ENOUGH TO DRIVE CARS WITHOUT BLOCKING TRAFFIC
20 \$200

YARDS

EXTRA BIG FRONT YD.
WITH HOUSE SET BACK AT LEAST THREE TIMES THE WIDTH OF THE STREET
21 \$200

EXTRA BIG SIDE YARDS
ON BOTH SIDES OF THE HOUSE
22 \$250

EXTRA BIG BACK YARD
23 \$200

PARKING SPACE ON YOUR LOT
DRIVEWAY INTO YARD WITH PAVED PARKING SPACE FOR AT LEAST TWO CARS
24 \$150

TREES

BIG SHADE TREES IN YOUR YARD
ALMOST FULL GROWN TREES - THE SIZE WHICH WOULD PROBABLY BE ON THE LOT BEFORE THE HOUSE IS BUILT
25 \$150

TREES ALONG STREET IN FRONT OF EVERY HOUSE
26 \$100

TREES ALONG STREET ONE OR TWO IN EACH BLOCK
27 \$50

STREET LIGHTS
ON ALL STREETS AND SIDEWALKS IN YOUR NEIGHBORHOOD
28 \$50

BATHROOM*

PUBLIC SEWER SYSTEM
UNDERGROUND PIPES FROM YOUR HOUSE TO A PUBLIC SEWAGE TREATMENT PLANT
29 \$200

SEPTIC TANK
LOCATED UNDERGROUND ON YOUR PROPERTY. WASTE DRAINS INTO SOIL. SOME WASTE UNDER YOUR PROPERTY
30 \$150

OUTDOOR PRIVY
31 \$50

GARBAGE & TRASH

HOME GARBAGE GRINDER
DISPOS. FOODS - 2 KITCHEN SINK DRAINS RECYCLE - MAKES IT DOWN DRAIN - CANS & BOTTLES PICKED UP WEEKLY BY TRUCK
32 \$150

GARBAGE & TRASH
COLLECTED FROM BACK PORCH TWICE EACH WEEK. MEN PICK UP CONTAINERS FROM WHATEVER YOU NEED THEM
33 \$100

GARBAGE & TRASH
COLLECTED FROM STREET IN FRONT OF HOUSE TWICE EACH WEEK. YOU SET CONTAINERS OUT AT SIDE OF ROAD
34 \$50

RULES

1. EACH COUNTER IS WORTH \$50
2. YOU MUST BUY ONE ITEM FROM EACH OF THE * BOXES (ELECTRICITY, STREETS, WATER, AND WASTES)

GAME 2

HOW MUCH BUILDING SHOULD THERE BE ON YOUR BLOCK?

TYPICAL BLOCK - 200' x 400'

No 1
110 FAMILIES PER BLOCK
A LOT ABOUT 25-30' FOR EACH FAMILY
6

No 2
40 FAMILIES PER BLOCK
A LOT ABOUT 65-70' FOR EACH FAMILY
12

No 3
20 FAMILIES PER BLOCK
A LOT ABOUT 65-70' FOR EACH FAMILY
18

No 4
10 FAMILIES PER BLOCK
A LOT ABOUT 65-70' FOR EACH FAMILY
24

No 5
2 FAMILIES PER BLOCK
A LOT ABOUT 250-300' FOR EACH FAMILY
30

NEIGHBORHOOD THINGS--HOW CLOSE TO YOUR HOUSE?

SCHOOLS

ELEMENTARY SCHOOL GRADES 1 THRU 6
JUNIOR HIGH SCHOOL GRADES 7-8-9
A BUILDING FOR RELIGIOUS SERVICES OF YOUR FAITH

SHOPPING

GROCERY STORE
DRUG STORE

BUS STOP TO BOARD BUSES GOING DOWNTOWN

RECREATION

MOVIE THEATER

PLAYGROUND WITH EQUIPMENT SUCH AS SWINGS, SLIDES, TEETER-BOARDS, ETC.

LARGE PLAYFIELD WITH BASEBALL DIAMOND, FOOTBALL FIELD, TENNIS COURT, ETC.

SCHOOLS				SHOPPING				RECREATION			
SCHOOLS				SHOPPING				RECREATION			
A 5 MINUTE WALK	5	A 5 MINUTE WALK	5	A 5 MINUTE WALK	5	A 5 MINUTE WALK	5	A 5 MINUTE WALK	5	A 5 MINUTE WALK	5
B 10 MINUTE WALK	4	B 10 MINUTE WALK	4	B 10 MINUTE WALK	4	B 10 MINUTE WALK	4	B 10 MINUTE WALK	4	B 10 MINUTE WALK	4
C 20 MINUTE WALK OR 5 MINUTE DRIVE	3	C 20 MINUTE WALK OR 5 MINUTE DRIVE	3	C 20 MINUTE WALK OR 5 MINUTE DRIVE	3	C 20 MINUTE WALK OR 5 MINUTE DRIVE	3	C 20 MINUTE WALK OR 5 MINUTE DRIVE	3	C 20 MINUTE WALK OR 5 MINUTE DRIVE	3
D 10 MINUTE DRIVE	2	D 10 MINUTE DRIVE	2	D 10 MINUTE DRIVE	2	D 10 MINUTE DRIVE	2	D 10 MINUTE DRIVE	2	D 10 MINUTE DRIVE	2
E 25 MINUTE DRIVE	1	E 25 MINUTE DRIVE	1	E 25 MINUTE DRIVE	1	E 25 MINUTE DRIVE	1	E 25 MINUTE DRIVE	1	E 25 MINUTE DRIVE	1
NURSERY SCHOOL FOR CHILDREN ABOUT 14 YRS. OLD				SHOE STORE				OUTDOOR SWIMMING POOL			
PUBLIC LIBRARY BOOKS FOR LOAN, REFERENCE				SHOPPING CENTER INCLUDING DRUG STORE, SHOE STORE, GROCERY STORE AND OTHERS				SMALL PARK FOR THIS NEIGHBORHOOD ABOUT 1 BLOCK IN SIZE			
PUBLIC MEETING PLACE FOR ORGANIZATIONS "A COMMUNITY CENTER" FOR YOUR NEIGHBORHOOD								SPECIAL PLAYSPACE FOR PRE-SCHOOL CHILDREN UNDER 5 YRS			

2 Chapin's Game (1965)

Uppmuntrad av Wilsons exempel konstruerade Chapin ett något annorlunda spel i samband med en undersökning som kartlade människors aktiviteter. Han kallar sitt spel "the trade stamp game". Spelet baseras på tidsbudgetbegreppet. Respondenten får ett spelprotokoll som innehåller olika alternativ att tillbringa fritiden på samt ett begränsat antal märken som skall klistras fast på protokollet sedan valet gjorts. I detta exempel finns ett inslag att försöka tvinga respondenten att acceptera vissa grundförutsättningar från början. T ex finns endast ett begränsat antal timmar dagtid resp kvällstid då aktiviteten kan genomföras. Sedan respondenten gjort upp sin "fritidsbudget" (med nuvarande inkomst och familjesituation) ombeds han att göra om valet då förutsättningen är att han skall få kortare arbetsvecka och mera tid att spendera på fritid. Detta manipulerande gör det möjligt att mäta marginella val. Eftersom en stor del av respondenterna gör olika val är metoden ett bra sätt att uppskatta förändringar i aktivitetsmönster. Spelet ger också kunskap om hur verkliga aktiviteter stämmer överens med önskade. De olikheterna kan bidra till att definiera "missade" faciliteter.

Spelet återges på de två följande sidorna.

4. DOING THINGS WITH FAMILY

Campout
(must take
all weekend)

Outing

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

(must take both)

Picnic

--	--	--	--

Going to zoo

--	--	--	--

Taking drive

--	--	--

Activities or play
with children or
grandchildren

--	--	--	--	--	--

(Choose as many
as you wish)

(specify other)

(mark off)

6. CHURCH ACTIVITY

Regular Sunday
services

--	--	--	--

Evening meeting

--	--	--	--

Choir pratice

--	--	--	--

(specify other)

(mark off)

8. PARTICIPATING IN CLUB AND
ORGANIZATIONAL ACTIVITIES

Club activities
(crafts,Garden
club,French Club,etc.)

--	--	--	--	--	--

Fraternal groups
(Masons,Elka,
etc)

--	--	--	--	--	--

5. SOCIAL ACTIVITIES

Evening at friends'
house or enter-
taining in your house

--	--	--	--	--	--

Playing cards

--	--	--	--	--	--

Group picnics,socials

--	--	--	--	--	--

Dating

--	--	--	--	--	--

Visiting in
neighborhood

--	--	--	--	--	--

(Choose as many
as you wish)

Telephoning or writing
letters

--	--	--	--	--	--

(specify other)

(mark off)

7. PARTICIPIATING IN COMMUNITY SERVICE AND
POLITICAL ACTIVITIES

Volunteer service
(United Fund,
Boy Scouts,etc)

--	--	--	--	--	--

(Choose as many units
as you wish)

Special interest
groups(PTA,LWV)

--	--	--	--	--	--

Official activi-
ties(School Bd.)

--	--	--	--	--	--

Political work
(precinct acti-
vities, campaign,etc)

--	--	--	--	--	--

(specify other)

(mark off)

Supper or luncheon
group-time added
to meal(Rotary,
Kiwanis,etc)

--	--	--	--	--	--

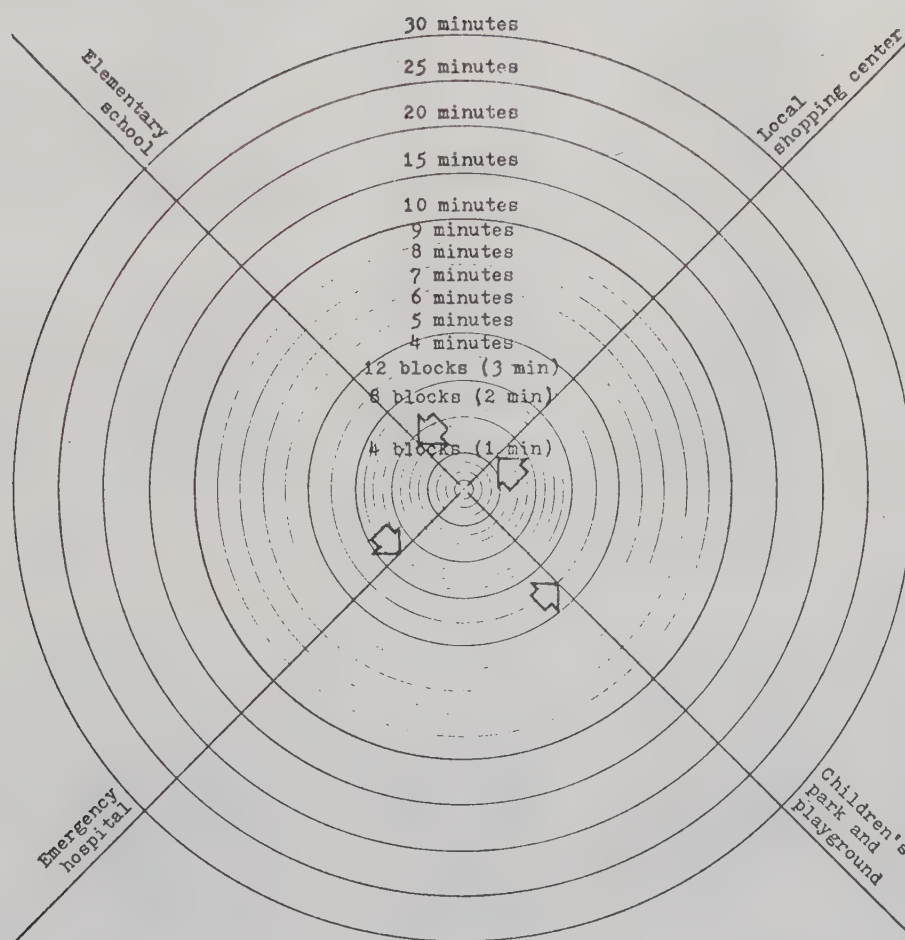
(specify other)

(mark off)

3 Redding and Peterson's Game (1970)

Redding och Peterson utvecklade ett instrument som kvantitativt skulle mäta "trade-off-preferenser" för alternativa tillgänglighetsnivåer för fyra grannskapsfaciliteter; ett shoppingcenter, en skola, ett sjukhus och en lekpark för barn. Den grundläggande tanken med deras undersökning var egentligen inte att mäta brukarens preferenser om faciliteter. Snarare var det så att de försökte testa hypotesen att två olika brukargrupper - äldre och unga familjer med barn - föredrar faciliteterna på olika maximalt resp minimalt avstånd från sin bostad, d v s dessa båda grupper har olika uppfattning om faciliteterna beroende på om de skall tillfredsställa deras behov eller ge upphov till störningar. Mätningen av "trade-offs" begränsades till att identifiera acceptenströskel för nära resp avlägset.

FIGUR 3 Redding and Peterson's Game



Game board designed by Redding and Peterson to solicit data on people's preferences for locations of activities with respect to their home. Actual size of the board was 20 by 20 inches. Arrows were used by respondent to locate activities. (Adopted and redrawn from the original.)

4 Hoinville's Game (1971)

Hoinville och hans medarbetare konstruerade ett elektriskt spelbord som de kallade "priority evaluator". Den utgör ett slags simuleringsanläggning där respondenterna kan välja bland kostnadsberäknade alternativ genom att ansluta elektriska kontakter till spelbordet varvid deras val markeras. Spelet konstruerades på följande sätt (jag gör en kortfattad beskrivning):

- 1 Först illustrerades alternativen med bilder och varje rad (se figur) innehåller en omgivningsvariabel; varje position i en rad är lika med standardnivå för variabeln (från "dålig" till "bra").

Teckningarna testades i en vanlig intervju. Det var inte konstruktörernas avsikt att fastställa innebörden i teckningarna; det ansågs inte nödvändigt eftersom man i spelet försöker fastställa relationen mellan försökspersonernas nuvarande situation resp preferenserna för de delar som ingår i spelet.

- 2 Nästa steg är att värdesätta varje alternativ inom variablerna. Respondenterna fick en typ av "elektriska kontakter" som de skulle ansluta till spelbordet, varvid varje kontakt åsattes värdet 100 pund. I figuren finns under varje alternativ runda punkter. För att den spelande skulle kunna köpa alternativet måste en kontakt anslutas till varje punkt. När satsningen var gjord eliminerades alternativet. Den spelande kunde därigenom hela tiden ha kontroll över sina köp rent visuellt.
- 3 I spelet ingick som förutsättning att respondenten skulle tänka sig flytta till ett nytt hus. En fastighetsmäklare hade valt ut ett antal alternativ åt dem och det billigaste huset illustrerades med alternativet längst till vänster i spelet. Den spelande fick sedan 1500 pund utöver vad det billigaste huset kostade för att köpa standard till huset. Reglerna för spelet var följande:

- "1 The respondent was provided with a fixed sum of money.
- 2 He must accept one 'standard' for each variable, either the free base-line position or another position which he 'bought'.
- 3 He must spend all the money available, and he cannot buy more than his wealth allows.
- 4 He can amend his choices by re-allocating the money between the range of alternatives until he arrives at the final 'optimum' mix". (Hoinville, 1971).

Spelet återges på följande sida.

FIGUR 4 Hoinville's Game



Figure 1. Environmental variables (● = 1 peg).

5 University of Southern California Trade-off Game (1974)

Försökspersonerna förevisades 11 kort som representerade olika aspekter på boendemiljön. Spelet innehöll fyra steg. Först ombads respondenten att välja ut 25 delar från de 11 korten. Avsikten med detta var att finna respondentens grundläggande preferenser i ordning innan "trade-off" började. Han/hon kunde också vid det tillfället tala om vilket kort som saknade betydelse.

Det andra steget syftade till att kartlägga respondentens nuvarande förhållanden. Respondenten tog ett kort i taget och identifierade den nivå han/hon för närvarande befann sig på genom att värdera egenskapen i sin omgivning längs en sjugradig skala från "tillfredsställande-otillfredsställande".

I det tredje steget gjordes avvägningarna (trade-offs).

I det fjärde och sista steget ombads respondenten att identifiera de 25 alternativen bland de 11 korten ännu en gång. Detta steg var huvudsakligen till för att kontrollera konsistensen i preferenserna.

Spelet återges på de två närmaste sidorna.

FIGUR 5

University of Southern California Trade-off
Game (2 sidor)

1	ACCESS TO WORK	A. Within 5 minutes walk
		B. Within 15 minutes walk
		C. Within 10 minutes drive
		D. Within 20 minutes drive
		E. Within 30 minutes drive
		F. Within 45 minutes drive
		G. Within 1 hour drive
		H. Within 15 minutes bus ride
		I. Within 30 minutes bus ride
		J. Within 1 hour bus ride
2	ACCESS TO FRIENDS & RELATIVES, ETC	A. Within 5 minutes walk
		B. Within 15 minutes walk
		C. Within 10 minutes drive
		D. Within 20 minutes drive
		E. Within 30 minutes drive
		F. Within 45 minutes drive
		G. Within 1 hour drive
		H. Within 15 minutes bus ride
		I. Within 30 minutes bus ride
		J. Within 1 hour bus ride
3	ADEQUACY OF DWELLING SPACE	A. Lots of extra space
		B. Some extra space
		C. Just enough space
		D. Not enough space
		E. Extremely cramped

4	AIR QUALITY	A. Extremely Clean
		B. Clean
		C. Somewhat Clean
		D. In Between
		E. Somewhat Smoggy
		F. Smoggy
		G. Extremely Smoggy
5	ACCESS TO SCHOOLS FOR CHILDREN	A. Within 5 minutes walk
		B. Within 15 minutes walk
		C. Within 10 minutes drive
		D. Within 20 minutes drive
		E. Within 30 minutes drive
		F. Within 45 minutes drive
		G. Within 1 hour drive
		H. Within 15 minutes bus ride
		I. Within 30 minutes bus ride
		J. Within 1 hour bus ride
6	ACCESS TO CULTURAL & ENTERTAINMENT OPPORTUNITIES	A. Within 5 minutes walk
		B. Within 15 minutes walk
		C. Within 10 minutes drive
		D. Within 20 minutes drive
		E. Within 30 minutes drive
		F. Within 45 minutes drive
		G. Within 1 hour drive
		H. Within 15 minutes bus ride
		I. Within 30 minutes bus ride
		J. Within 1 hour bus ride

FIGUR 5 (forts.)

7 NUMBER OF HOUSEHOLDS ON AN AVERAGE BLOCK	A. Less than 10 households per block
	B. Between 10-25 households per block
	C. Between 25-35 households per block
	D. Between 35-60 households per block
	E. Between 60-100 households per block
	F. Between 100-200 households per block
	G. Over 200 households per block
8 ACCESS TO SHOPPING	A. Within 5 minutes walk
	B. Within 15 minutes walk
	C. Within 10 minutes drive
	D. Within 20 minutes drive
	E. Within 30 minutes drive
	F. Within 45 minutes drive
	G. Within 1 hour drive
	H. Within 15 minutes bus ride
	I. Within 30 minutes bus ride
	J. Within 1 hour bus ride
9 PERSONAL/ PROPERTY SAFETY	A. Extremely Safe
	B. Safe
	C. Somewhat Safe
	D. In Between
	E. Somewhat Unsafe
	F. Unsafe
	G. Extremely Unsafe

10 TYPE OF PEOPLE	A. Extremely Desirable
	B. Desirable
	C. Somewhat Desirable
	D. In Between
	E. Somewhat Undesirable
	F. Undesirable
	G. Extremely Undesirable
11 ACCESS TO RECREATION (PARKS, BEACHES, ETC)	A. Within 5 minutes walk
	B. Within 10 minutes walk
	C. Within 10 minutes drive
	D. Within 20 minutes drive
	E. Within 30 minutes drive
	F. Within 45 minutes drive
	G. Within 1 hour drive
	H. Within 15 minutes bus ride
	I. Within 30 minutes bus ride
	J. Within 1 hour bus ride

Environmental attributes and quality levels used for the University of Southern California trade-off game.

4.2.2.Exempel på svenska budgetspel

I detta sammanhang bygger jag genomgången huvudsakligen på erfarenheter som inhämtats i arbetet med budgetspelsmetoden vid institutionen för byggnadsfunktionslära, LTH. Genomgången är inte uttömmande när det gäller exempel på svenska budgetspel.

6 "Studentbostadsspel" (1966)

(Spelet beskrivs utförligt i:

Lindberg, G 1967, Studentbostadens utformning och sociala roll. (Institutionen för byggnadsfunktionslära, LTH). Arbetsrapport 3. Lund).

I den undersökningen prövades budgetspelsmetoden för första gången i ett större sammanhang i Sverige. Spelen utformades, för att citera rapporten, sålunda:

"I planerna ingick att pröva en relativt oprövad frågeteknik som går ut på att ge intervjupersoner fiktiva tillgångar, som de sedan har att fördela på ett antal miljöegenskaper, som i förväg prissatts av expertis. Genom detta sätt att fråga hoppas man få en mera realistisk bild av önskemålen än vad som skulle blivit fallet om man låtit individer fritt fått önska sig miljöegenskaper.

Vi fann snart att det svårligen gick att sammanfatta hela studenthusmiljön i ett enda spel. Slutresultatet av vårt arbete blev att vi konstruerade fyra olika 'bostadsspel'. I studentbostadsspel IA lät vi studenterna ta ställning till hur de ville ha det ordnat för ett studentrum som förutsattes dela kök med andra rum. I studentbostadsspel IB gällde det att planera för ett rum, som visserligen förutsattes ligga i ett studenthus, men som hade egna kokmöjligheter. Studentbostadsspel II avser att täcka service och gemensamhetslokaler som kan tänkas ingå i ett studenthus (typ tvättstuga, motionsrum ...). Studentbostadsspel III omfattar service som i allmänhet kräver mycket större befolkningsunderlag än vad ett enda studenthus kan ge.

Motivet till att vi lät uppdelat 'studentbostadsmiljön' i fyra olika köpspel var att de komponenter som hade att göra med service svårligen gick att prissätta i kronor. Vidare fann vi det praktiskt att redan från början skilja mellan 'rum som delar kök' och 'rum som har egna kokmöjligheter'. Vad gäller servicen, fann vi att det var viktigt att de komponenter som ingick i ett spel åtminstone grovt sett inbördes var av samma storleksordning. Av denna anledning delades även servicen upp i två spel".

Jag har valt att i detta sammanhang även återge de instruktioner som intervjuaren gav till intervjupersonen före varje spel, eftersom instruktionen bra återger hur spelet genomfördes. Jag citerar vidare ur rapporten:

Spel IA (Intervjupersonerna tilldelades 2 000 kronor)

"För de närmaste åren är det aktuellt att bygga studentrum till en kostnad som kommer att motsvara ungefär 2 000 kronor i årshyra per rum. Vi har här gjort ett slags budgetspel som innehåller olika alternativ för utrustning och annat för dessa framtida studentrum. Om Du själv fick planera ett dylikt studentrum efter Dina egna önskemål och behov men inom den givna kostnadsramen, hur skulle detta se ut.

Först vill vi att Du skall planera ett rum som förutsättes dela viss utrustning med andra rum. Kostnaden för större rumsgrupper blir något mindre än för mindre rumsgrupper bland annat beroende på att det i det förra fallet blir flera som delar de gemensamma kostnaderna. Du får 2 000 kronor att röra Dig med. Väljer Du att bo i en 14-rumsgrupp innebär detta en grundkostnad på 1 200 kr; väljer Du att bo i en 10-rumsgrupp blir grundkostnaden 1 300 kr; väljer Du att bo i en sexrumsgrupp blir grundkostnaden 1 400 kr. För vad som blir över kan Du sedan köpa den utrustning och annat Du önskar".

Spel IB (Intervjupersonerna tilldelades 2 300 kronor)

"Många föredrar att ha egen kokmöjlighet i stället för att dela kök med andra. Om Du fick 2 300 kr att fördela och inte hade möjlighet att köpa del i gemensamt kök, hur skulle Du då köpa? Som Du ser blir grundkostnaden i detta fall 1 400 kr och det återstår således 900 kr som Du kan fördela på det sätt Du önskar".

Spel II

"Här är ett spel som är lite annorlunda än det föregående. Skillnaden är att Du får marker i stället för kronor att köpa för.

Principen är, att ju bekvämare tillgång Du vill ha till någon av dessa lokaler desto fler marker kostar det Dig.

Du får 20 marker, som Du kan fördela på det sätt Du önskar"

Spel III

"Ju fler studenter det bor i ett område desto lättare går det naturligtvis att på kort avstånd ordna olika former av studentservice. Här är ett likande spel som det föregående.

Förutsättningarna är:

Väljer Du att bo i en insprängd studentlägenhet i ett vanligt bostadsområde då får Du 6 marker att köpa service för; väljer Du att bo i ett studenthus i ett normalt bostadsområde, då får Du 12 marker; väljer Du att bo i ett studentkvarter i ett normalt bostadsområde, då får Du 18 marker; väljer Du att bo i en studentstadsdel, då får Du 24 marker.

I spelet ingår 12 olika serviceinrättningar. Om Du vill ha någon av dessa inrättningar på mycket nära avstånd från Din bostad kostar detta Dig mer än om Du kan tänka Dig längre avstånd".

Samtliga spel återges här, exakt som de såg ut när de användes (7 sidor).

FIGUR 6

"Studentbostadsspel" (7 sidor)

GRUNKOSTNAD	i denna kostnad ingår ett rum av idag normal storlek med dusch och toalett samt för gruppen gemensam telefon	14 rum per grupp Årskostnad 1200 kr
		10 rum per grupp Årskostnad 1300 kr
		6 rum per grupp Årskostnad 1400 kr
GEMENSAMT KÖK	standardutrustning	Årskostnad 150 kr
	rikligare utrustat kök (större skåp, låsbart kylfack)	Årskostnad 175 kr
GEMENSAMT MATRUM	matrum i anslutning till köket	Årskostnad 150 kr
	större matrum, kan användas även för TV och samvaro i stora grupper	Årskostnad 175 kr
BADRUM	utbyte av rummets dusch mot badkar	Årskostnad 25 kr
	gemensamt badrum för gruppen	Årskostnad 50 kr
KLÄDVÅRDSRUM	med tvätthö och torkskåp samt utrustning för strykning m.m.	Årskostnad 50 kr
	utan tvättmöjligheter	Årskostnad 25 kr
MÖBLERING	enkel möblering, endast säng, skrivbord och bokhylla	Årskostnad 125 kr
	möblering enligt gängse standard	Årskostnad 175 kr
	mera påkostad möblering, med bekvämare möbler	Årskostnad 225 kr
STÄDNING	1 gång i veckan	Årskostnad 225 kr
	1 gång var fjortonde dag	Årskostnad 150 kr
STÖRRE UTRYMME	ökat garderobsutrymme	Årskostnad 50 kr
	rum utökat med sovreläro	Årskostnad 150 kr
	större rum enligt skiss	Årskostnad 300 kr
BALKONG	balkong till rummet	Årskostnad 50 kr
	gemensam solaltan för rumsguppen	Årskostnad 25 kr

STUDENTBOSTADSSPEL I ALTERNATIV B.
 RUM MED EGNA KOKMÖJLIGHETER

GRUNKOSTNAD
i denna kostnad ingår ett rum av idag normal storlek med dusch och toalett (t.ex. loftgångsrum eller rum i fyrklöverhus) Årskostnad 400 kr

KÖKSUTRUSTNING
kokskåp (köksutrustning i skåp, placerat i entre) Årskostnad 200 kr
kokvrå (litet rum med köksutrustning) Årskostnad 450 kr

SÄLLSKAPSRUM
med TV gemensamt för ca 20 personer Årskostnad 75 kr

BADRUM
utbyte av rummets dusch mot badkar Årskostnad 25 kr
gemensamt badrum för ca 10 personer Årskostnad 50 kr

KLÅDVÅRDRUM
gemensamt för ca 20 personer med tvättho och torkskåp samt utrust- ning för strykning m.m. Årskostnad 50 kr
enklare utan tvättnöjligheter Årskostnad 25 kr

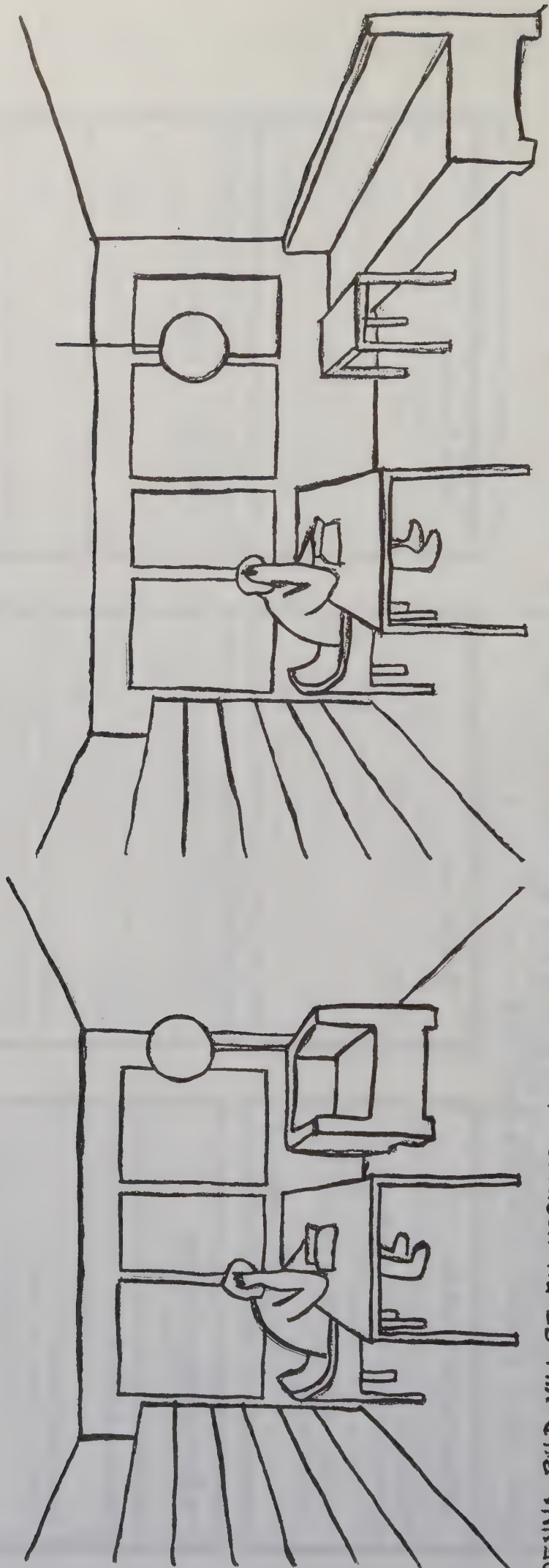
MÖBLERING
enkel möblering, endast säng, skrivbord och bokhylla Årskostnad 125 kr
möblering enligt gängse standard Årskostnad 175 kr
mera påkostad möblering, med bekvämare möbler Årskostnad 225 kr

STÄDNING
1 gång i veckan Årskostnad 225 kr
1 gång var fjortende dag Årskostnad 150 kr

STÖRRE UTRYMME
ökat garderobsutrymme Årskostnad 50 kr
rum utökat med sovalkov Årskostnad 150 kr
större rum enligt skics Årskostnad 300 kr

BALKONG
balkong till rummet Årskostnad 50 kr
gemensam solaltan för ca20 rum Årskostnad 25 kr

FIGUR 6 (forts.)



DENNA BILD VILL GE EN UPPFATTNING OM
RYMLIGHETEN I DET RUM DU ERHÅLLER
FÖR GRUNDPRISET.

DENNA BILD VISAR ETT RUM MED 5 M² STÖRRE YTA.
VILL DU HA DETTA RUM I STÄLLET MÅSTE DU BETALA!
TILLÄGG TILL ÅRSKOSTNAD 300 KRONOR

STUDENTBOSTADSSPEL II

FIGUR 6

(forts.)

25

	MUSIKRUM
8	gemensam för 70 - 80 boende, i anslutning till trapphus
4	gemensam för ett hus med ca 200 boende, Du kommer dit inomhus
2	gemensam för en anläggning med ca 1000 boende Du måste gå utomhus för att komma dit
1	Tillgängligt på annat ställe i staden

	TV - RUM
8	gemensam för 70 - 80 boende, i anslutning till trapphus
4	gemensam för ett hus med ca 200 boende, Du kommer dit inomhus
2	gemensam för en anläggning med ca 1000 boende Du måste gå utomhus för att komma dit
1	Tillgänglig på annat ställe i staden

	SÄLLSKAPSRUM
8	gemensam för 70-80 boende, i anslutning till trapphus
4	gemensam för ett hus med ca 200 boende, Du kommer dit inomhus
2	gemensam för en anläggning med ca 1000 boende Du måste gå utomhus för att komma dit
1	Tillgänglig på annat ställe i staden

	ANDAKTSRUM
8	gemensam för 70- 80 boende, i anslutning till trapphus
4	gemensam för ett hus med ca 200 boende, Du kommer dit inomhus
2	gemensam för en anläggning med ca 1000 boende Du måste gå utomhus för att komma dit
1	Tillgänglig på annat ställe i staden

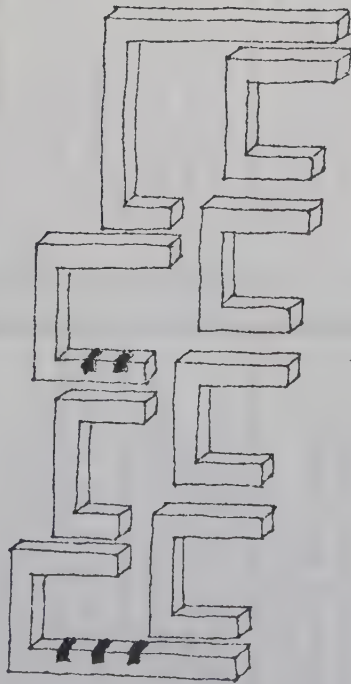
	TVÄTTSTUGA
8	gemensam för 70 - 80 boende, i anslutning till trapphus
4	gemensam för ett hus med ca 200 boende Du kommer dit inomhus
2	gemensam för en anläggning med ca 1000 boende Du måste gå utomhus för att komma dit
1	tillgänglig på annat ställe i staden

	BASTU
8	gemensam för 70 - 80 boende i anslutning till trapphus
4	gemensam för ett hus med ca 200 boende Du kommer dit inomhus
2	gemensam för en anläggning med ca 1000 boende Du måste gå utomhus för att komma dit
1	tillgänglig på annat ställe i staden

	MOTIONSLOKAL
8	gemensam för 70 -80 boende, i anslutning, till trapphus
4	gemensam för ett hus med ca 200 boende Du kommer dit inomhus
2	gemensam för en anläggning med ca 1000 boende Du måste gå utomhus för att komma dit
1	tillgänglig på annat ställe i staden

	HOBBYRUM
8	gemensam för 70 -80 boende, i anslutning till trapphus
4	gemensam för ett hus med ca 200 boende Du kommer dit inomhus
2	gemensam för en anläggning med ca 1000 boende Du måste gå utomhus för att komma dit
1	Tillgänglig på annat ställe i staden

A.



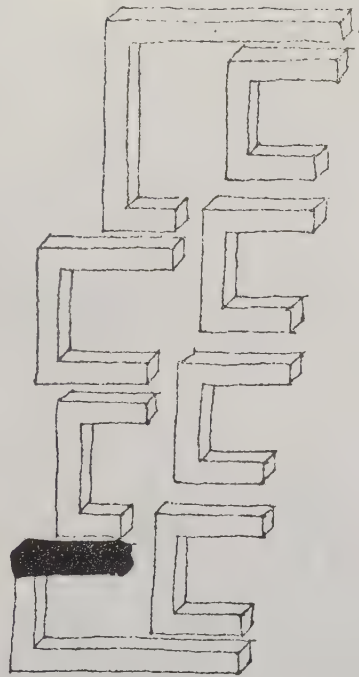
INSPRÄNGD STUDENTLÄGENHET
I VANLIGT BOSTADSOMRÅDE

3 STUDENTER PER
TRAPPUPPGÅNG.

STUDENTKVARTER
I NORMALT BOSTADSOMRÅDE

400 STUDENTER
PER KVARTER

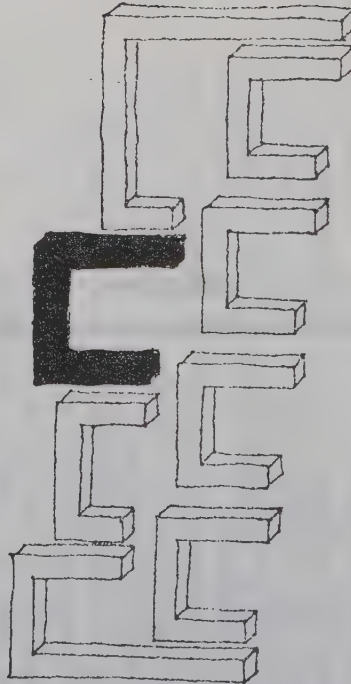
B.



STUDENTHUS
I NORMALT BOSTADSOMRÅDE

100 STUDENTER
PER HUS.

D.



STUDENTSTADSDEL
BOSTÄDER ENDAST FÖR STUDENTER.

2-2000 STUDENTER
I STADSDEL.

FIGUR 6 (forts.)

	STUDENT CAFÉ
8	3 minuters gångväg ca 300 meter
4	10 min. gångväg eller 4 min. cykelväg ca 1 kilometer
2	20 min. gångväg eller 8 min. cykel- eller bussväg eller 4 min. bilväg ca 2 kilometer
1	40 min. gångväg eller 16 min. cykel- eller bussväg eller 8 min. bilväg ca 4 kilometer

	INTRESSEBYRÅN
8	3 minuters gångväg ca 300 meter
4	10 min. gångväg eller 4 min. cykelväg ca 1 kilometer
2	20 min. gångväg eller 8 min. cykel- eller bussväg eller 4 min. bilväg ca 2 kilometer
1	40 min. gångväg eller 16 min. cykel- eller bussväg eller 8 min. bilväg ca 4 kilometer

	UNDERVISNINGLOKALER
8	3 minuters gångväg ca 300 meter
4	10 min. gångväg eller 4 min. cykelväg ca 1 kilometer
2	20 min. gångväg eller 8 min. cykel- eller bussväg eller 4 min. bilväg ca 2 kilometer
1	40 min. gångväg eller 16 min. cykel- eller bussväg eller 8 min. bilväg ca 4 kilometer

	SIMHALL
8	3 minuters gångväg ca 300 meter
4	10 min. gångväg eller 4 min. cykelväg ca 1 kilometer
2	20 min. gångväg eller 8 min. cykel- eller bussväg eller 4 min. bilväg ca 2 kilometer
1	40 min. gångväg eller 16 min. cykel- eller bussväg eller 8 min. bilväg ca 4 kilometer

	TRÄNINGSHALL FÖR IDROTT, STORHOG FÖR LAGIDROTT
8	3 minuters gångväg ca 300 meter
4	10 min. gångväg eller 4 min. cykelväg ca 1 kilometer
2	20 min. gångväg eller 8 min. cykel- eller bussväg eller 4 min. bilväg ca 2 kilometer
1	40 min. gångväg eller 16 min. cykel- eller bussväg eller 8 min. bilväg ca 4 kilometer

	MATSERVERING
8	3 minuters gångväg ca 300 meter
4	10 min. gångväg eller 4 min. cykelväg ca 1 kilometer
2	20 min. gångväg eller 8 min. cykel- eller bussväg eller 4 min. bilväg ca 2 kilometer
1	40 min. gångväg eller 16 min. cykel- eller bussväg eller 8 min. bilväg ca 4 kilometer

FIGUR 6 (forts.)

	TENNIS HALL
8	3 minuters gångväg ca 300 meter
4	10 min. gångväg eller 4 min. cykelväg ca 1 kilometer
2	20 min. gångväg eller 8 min. cykel- eller bussväg eller 4 min. bilväg ca 2 kilometer
1	40 min. gångväg eller 16 min. cykel- eller bussväg eller 8 min. bilväg ca 4 kilometer

	IDROTTSPLATS
8	3 minuters gångväg ca 300 meter
4	10 min. gångväg eller 4 min. cykelväg ca 1 kilometer
2	20 min. gångväg eller 8 min. cykel- eller bussväg eller 4 min. bilväg ca 2 kilometer
1	40 min. gångväg eller 16 min. cykel- eller bussväg eller 8 min. bilväg ca 4 kilometer

	STRÖVOMRÅDE
8	3 minuters gångväg ca 300 meter
4	10 min. gångväg eller 4 min. cykelväg ca 1 kilometer
2	20 min. gångväg eller 8 min. cykel- eller bussväg eller 4 min. bilväg ca 2 kilometer
1	40 min. gångväg eller 16 min. cykel- eller bussväg eller 8 min. bilväg ca 4 kilometer

	SAMLINGSLOKAL MED SCEN, PLATS FÖR CA 200 PERSONER
8	3 minuters gångväg ca 300 meter
4	10 min. gångväg eller 4 min. cykelväg ca 1 kilometer
2	20 min. gångväg eller 8 min. cykel- eller bussväg eller 4 min. bilväg ca 2 kilometer
1	40 min. gångväg eller 16 min. cykel- eller bussväg 8 min. bilväg ca 4 kilometer

	KLUBBRUM FÖR FÖRENINGSVERKSAMHET
8	3 minuters gångväg ca 300 meter
4	10 min. gångväg eller 4 min. cykelväg ca 1 kilometer
2	20 min. gångväg eller 8 min. cykel- eller bussväg eller 4 min. bilväg ca 2 kilometer
1	40 min. gångväg eller 16 min. cykel- eller bussväg eller 8 min. bilväg ca 4 kilometer

	TIDNINGSEUM MED SKÖNLITTERÄR BOKSAMLING
8	3 minuters gångväg ca 300 meter
4	10 min. gångväg eller 4 min. cykelväg ca 1 kilometer
2	20 min. gångväg eller 8 min. cykel- eller bussväg eller 4 min. bilväg ca 2 kilometer
1	40 min. gångväg eller 16 min. cykel- eller bussväg eller 8 min. bilväg ca 4 kilometer

7 "Grovköksspel" (1967)

(Spelet beskrivs utförligt i:

Lindström, B & Ahlund, O, 1968, Hushållsteknisk utrustning i flerfamiljshus. (Institutionen för byggnadsfunktionslära, LTH). Arbetsrapport 3. Lund).

Spelet i denna undersökning byggde på erfarenheterna från "studentbostadsspelet" (se ovan). Vissa skillnader förelåg vilket framgår av följande beskrivning av hur detta spel utformades. Jag citerar ur rapporten:

"Vid konstruktionen av spelet försökte vi först göra upp en lista över vilka olika utrustningsdetaljer som kunde vara tänkbara i ett grovkök. Denna lista kan ej göra anspråk på att vara komplett, men det är vår förhoppning, att vi fått med de för denna undersökning väsentligaste objekten.

Med utgångspunkt från denna lista beräknade företagen priset på samtliga detaljer. Dessutom gav de ett pris på vad ytan kostade per kvadratmeter. Priserna beräknades hela tiden med avseende på vilken hyresökning varje utrustningsdetalj skulle medföra per månad för hyresgästen. Eftersom vi ansåg, att det skulle vara tillräckligt med hela kronor avrundades i några fall det pris, som företagen angett. Vid våra beräkningar medräknades i priset de ytor de olika utrustningsdetaljerna upptar samt den fria yta som åtgår för att man skall kunna vara där och arbeta.

Den förmodligen allra största svårigheten vi ställdes inför, då spelet skulle användas var att de båda grupperna - de med resp utan grovkök - ej befann sig i samma utgångsläge, när de skulle välja. Vi utgick från att de som redan hade grovkök skulle vara mera färgade av sin erfarenhet av detta. För att i möjligaste mån komma tillrätta med detta problem formulerades instruktionen på följande sätt:

'Skulle Ni bland de saker jag här visar (ta fram spelet!) vilja välja ihop det grovkök Ni anser Er behöva?'

Till dem som hade grovkök:

'Det är viktigt att Ni inte tänker på det grovkök Ni redan har!'

Till alla:

'Det är mycket viktigt att Ni är villig att betala den hyresökning per månad som varje val Ni gör kommer att medföra. Anser Ni att Ni inte har något behov av någon av sakerna skall Ni självfallet inte välja något alls'.

Sedan den intervjuade valt för hela spelet räknades summan samman av intervjuaren, varpå denne omedelbart ställde frågan:

'Ni har nu valt för kronor/månad!'

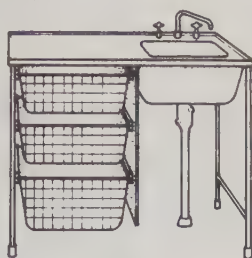
Avsikten med den frågan var att vi ville förmå intervjupersonen att verkligen tänka efter vad det innebar att välja i spelet. Några svarade också att de ej var villiga att betala den hyresökning som skulle bli en följd av vad de valt i spelet. Det rätta tillvägagångssättet skulle då naturligtvis ha varit att man spelade om spelet med dessa. Så gjordes inte utan de uteslöts vid bearbetningen".

Spelet återges på de två närmaste sidorna kraftigt nedförminskat.

FIGUR 7 "Grovköksspel" (2 sidor)

1 TVÄTTPLATS

- (A)** ROSTFRI
TVÄTTBÄNK
7 kr/mån.



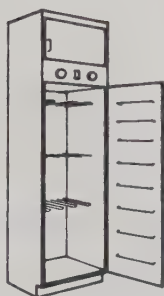
- (B)** ROSTFRI
TVÄTTHO
4 kr/mån.



- (C)** TVÄTTSTÄLL AV
PORSLIN
3 kr/mån.

**2 TORKPLATS**

- (A)** TORKSKÅP
11 kr/mån.



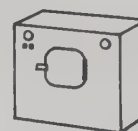
- (B)** SKÅP MED VÄRME-
SLINGA
5 kr/mån.



- (C)** TORKNISCH
3 kr/mån.



- (D)** TORKTUMLARE
18 kr/mån.

**3 ARBETSPLATS**

- (A)** ARBETSBÄNK MED
PLASTLAMINAT
5 kr/mån.



- (B)** TRÄSKIVA
4 kr/mån.



- (C)** ROSTFRI PLÅT
6 kr/mån.



FIGUR 7 (forts.)

④ FÖRVARING

UNDER ARBETSSKIVAN
ATT KOMPLETTERA ③ MED

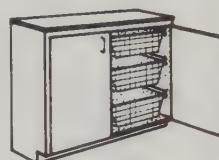
① BACKAR UNDER SKIVAN

1 kr/mån.



② BACKSKÅP UNDER SKIVAN

2 kr/mån.

⑤ FÖRVARING

ÖVRIG

① BACKSKÅP

5 kr/mån.

② SKÅP OVANFÖR
ARBETSSKIVAN

2 kr/mån.

③ HYLLOR OVANFÖR
ARBETSSKIVAN

1 kr/mån.

⑥ PLATS FÖR EGNA
ANSKAFFNINGAR

① PLATS FÖR TVÄTTMASKIN 3 kr/mån.
(60 x 60 cm)

② — " — STRYKBRÄDA 3 kr/mån.
(180 x 60 cm)

③ — " — STRYKMANGEL 5 kr/mån.
(120 x 60 cm)

④ — " — SYMASKIN 5 kr/mån.
(120 x 60 cm)

⑤ — " — SKÖTBORD 4 kr/mån.
(90 x 65 cm)

⑥ — " — HYVELBÄNK 5 kr/mån.
(120 x 60 cm)

⑦ — " — DISKMASKIN 3 kr/mån.
(60 x 60 cm)

⑦ DIVERSE

① GOLVERUNN 3 kr/mån.

② HANDDUSCH 1 kr/mån.

③ TVÄTTMASKIN, 4 kg 18 kr/mån.

8 "Hygienrumsspel" (1968)

(Spelet beskrivs utförligt i:
Dahlman, S & Åhlund, O, 1969, Hygienrum och hygienvanor.
(Institutionen för byggnadsfunktionslära, LTH). Arbets-
rapport 4. Lund).

Med utgångspunkt från erfarenheterna i de båda spelen ovan, valde vi att genomföra detta spel i enkätform i institutionens planlaboratorium. Hur detta spel var utformat framgår av nedanstående citat ur rapporten samt av spelet som presenteras här i sin helhet (nedminskat till halva storleken):

"I laboratoriet hade 14 olika hygienrum med olika utrustning byggts upp i full skala. Måtten var samtliga satta enligt den svenska byggnormens minimistandard. Förutom rummen fanns en rad olika tillvalsdelar utställda i laboratoriet. Såväl hygienrum som tillvalsdelar var prissatta i hyra per månad. Försökspersonerna erhöll ett spelprotokoll, vari de fick skriva in sina köp. Summan av köpen räknades ut och försökspersonerna fick till slut ange, huruvida de var villiga att betala den summan de uppnått eller ej. Om man var villig att betala summan, hade man möjlighet att ändra i spelprotokollet till det att summan överensstämde med vars och ens ekonomiska satsningsvilja".

Till själva spelet fogades en instruktion som förutom att den fanns skriftligt på spelet även föredrogs muntligt vid undersökningstillfället.

Spelet återges nedförminskat på de närmaste följande fyra sidorna.

FIGUR 8 "Hygienrumsspel" (4 sidor)

Lägenhet om 5 rok med lägre standard än vad i dag är brukligt											175 kr/mån
"	"	5	"	"	samma	"	som	"	"	"	625
"	"	5	"	"	högre	"	än vad	"	"	"	675
"	"	6	"	"	lägre	"	"	"	"	"	675
"	"	6	"	"	samma	"	som	"	"	"	725
"	"	6	"	"	högre	"	än vad	"	"	"	775

Den ekonomiska startpunkt som Ni nu valt skall föras in under punkt 1 i spelprotokollet (nästa sida).

Här i lokalen finns uppbyggda 14 stycken olika typexempel på hygienrum. De är så valda att de med hänsyn till framtida hygien illustrerar realistiska uppställningstyper. Varje rum representerar en principtyp till vilken ytterligare utrustning kan läggas och rumets yta kan ökas. Olika möjligheter till utrustning utöver den som visas i de olika rummen finns i en utställning av tillvalsdelar. Alla enheterna i spelet, dvs de olika rummen och de utställda tillvalsdelarna är prissatta med en månadskostnad att ingå i hyran.

Spelet går ut på att Ni skall "köpa" ihop hygienutrymmen till det egna hushållet. Meningen är att Ni genom Ert köp skall göra en avvägning av vad Ni finner angeläget och således värt en ekonomisk satsning.

Spelet tillgår på följande sätt:

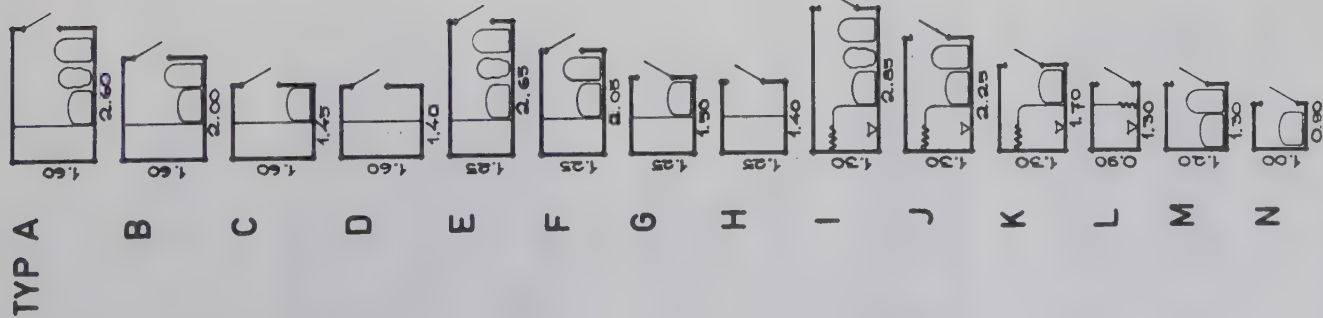
Följ spelprotokollets anvisningar så går det lättare att få med allt.

Tag god tid på Er och försök att tänka efter vad Ni verkligen behöver.

Håll hela tiden klart för Er hur många kronor Ni "köpt" för och var inte rädd för att gå tillbaka och ändra, det är meningen.

Man börjar med att skaffa sig en ekonomisk startpunkt för spelet. I nedanstående tabell väljer Ni den lägenhet Ni anser Ert hushåll behöva och tror Er ha råd att betala under ett par år framåt. Oavsett denna grundkostnad skall sedan läggas kostnaderna för de hygienutrymmen Ni väljer. Sammanlagt får Ni då en totalhyra som Ni bör vara villig att betala för den valda lägenheten.

Lägenhet om 1 rok med lägre standard än vad i dag är brukligt											175 kr/mån
"	"	1	"	"	samma	"	som	"	"	"	225
"	"	1	"	"	högre	"	än vad	"	"	"	275
"	"	2	"	"	lägre	"	"	"	"	"	275
"	"	2	"	"	samma	"	som	"	"	"	325
"	"	2	"	"	högre	"	än vad	"	"	"	375
"	"	3	"	"	lägre	"	"	"	"	"	375
"	"	3	"	"	samma	"	som	"	"	"	425
"	"	3	"	"	högre	"	än vad	"	"	"	475
"	"	4	"	"	lägre	"	"	"	"	"	475
"	"	4	"	"	samma	"	som	"	"	"	525
"	"	4	"	"	högre	"	än vad	"	"	"	575



Typ	Rumsdimension	Pjäser ingående i priset	Kostnad för rummet (kr/mån)	Handfat - Tvättställ ingående i typnumren A - N		Kostnad i spelet (kr/mån)
A	1.6 x 2.6	Badkar Bidé WC-stol	30.00	HF 1 (Minst)		1.00
				HF 2		1.50
				HF 3		2.00
				HF 4 (Störst)		2.50
B	1.6 x 2.0	Badkar WC-stol	24.00	Extra Tvättställ		
				övs tvättställ + funktionsyta köpt som tillvalsdelen		
				HF 1		4.00
				HF 2		4.50
C	1.6 x 1.45	Badkar	18.00	HF 3		5.00
				HF 4		6.00
				Duschar		8.00
				WC-stol		7.00
D	1.6 x 1.4	Badkar	17.00	Bidé		7.50
				Urinal		5.00
				Fotkar		6.00
E	1.25x 2.65	Sittbadkar Bidé WC-stol	27.00	Förvaringsskåp		
				Högsåp med back eller hyllor per 60 cm		6.00
				Vägghängt skåp med hyllor (kökskåp) per 60 cm		2.00
				Hurts med lådor eller skåp		4.00
F	1.25x 2.05	Sittbadkar WC-stol	22.00	Mindre skåp typ badrumsskåp		1.00
				Arbetsbänk per 60 cm		4.00
				Sittbänk per 60 cm		3.50
				Speglar Helfigur Porträtt		4.00
G	1.25x 1.50	Sittbadkar	15.00	Skärmvägg, Fast		1.00
				Torkanordning		2.50
				Slinga på vägg		2.50
				Torkskåp med slinga		8.00
H	1.25x 1.4	Sittbadkar	14.00	Motionsapparat		11.00
				Fri golvyta		5.00
I	1.3 x 2.85	Duschar Bidé WC-stol	26.00			
J	1.3 x 2.25	Duschar WC-stol	21.00			
K	1.3 x 1.7	Duschar	13.00			
L	0.9 x 1.3	Duschar	8.00			
M	1.2 x 1.3	WC-stol	10.00			
N	1.0 x 0.9		7.00			

FIGUR 8 (forts.)

FIGUR 8

Kostnad	Kommentarer och anmärkningar	Kommentarer och anmärkningar	Kostnad
.....	Jag väljer att i hygienrum 1 ha ett tvättställ av följande typ:.....		
.....	Jag väljer att i hygienrum 2 ha ett tvättställ av följande typ:.....		
.....	Jag väljer att i hygienrum 3 ha ett tvättställ av följande typ:.....		
	4. Under denna punkt gäller att komplettera den utrustning som finns i det/de under 2 valda typerummet/typerummen. Det är inte nödvändigt att alls köpa någon kompletterande utrustning, men samtidigt finns möjlighet att skapa rum efter helt personliga idéer.		
.....	Vid köp av tillvalsdelar ur utställningen kan man inte inom spelets ram fritt bestämma placeringen av den valda delen. Vi får tänka oss att den valda tillvalsdelen med golvyta läggs till rummet på lämpligast möjliga vis. Ni skall naturligtvis visa Era önskemål och avsikter med köpet i spalten för kommentarer och anmärkningar.		
	Till hygienrum 1 väljer jag bland exponerade tillvalsmöjligheter:		
	a).....		
	b).....		
	c).....		
	d).....		
.....	1. Ekonomisk utgångspunkt. Detta är den kostnad som Ni börjar på. Denna kostnad plus kostnaderna för den hygienutrustning Ni väljer blir alltså den totala hyra som Ni anser rimlig att betala i den tänkta lägenhet Ni valt hygienutrustning till.		
.....	2. Välj det eller de grundrum A - N som Ni anser Er vilja ha och är villig att betala för. Observera möjligheten att under punkt 4 efter eget huvud bygga ut och om de rum Ni valt.		
.....	Jag väljer till min bostad följande hygienrum: som hygienrum 1 typ... och som hygienrum 2 typ... och som hygienrum 3 typ...		
	3. Utrustningen i de/det under punkt 2 valda rummet/rummen skall här bestämmas med avseende på tvättställstyp och storlek. I utställningen finns fyra tvättställsstorlekar (H 1-4) visade. Välj en av dessa till varje rum. Det finns dessutom ett plasttvättställ. Med ledning av detta tvättställ skall Ni välja materialet på tvättstället till varje rum.		

FIGUR 8 (forts.)

	Kostnad	Kommentarer och anmärkningar
Till hygienrum 2 väljer jag bland exponerade till- valsmöjligheter:		
a).....		
b).....		
c).....		
d).....		
Till hygienrum 3 väljer jag bland exponerade till- valsmöjligheter:		
a).....		
b).....		
c).....		
d).....		
Totalhyra		

Gå igenom alla typerummen och tillvalsdelarna och läs igenom Ert spelprotokoll.
Kontrollera att Ni fått med allt som skall med.

Räkna nu ihop en totalhyra!

1. Är Ni villig att betala denna hyra för vad Ni fått?
2. Anser Ni att avvägningen mellan lägenhetsstandard och hygienstandard är lämplig?
3. Anser Ni att Ni efter de givna förutsättningarna fått ut så mycket som möjligt för de pengar Ni lagt på hygienrummen?

Om Ni kan svara ja på dessa tre frågor då är spelet färdigt. Om Ni svarar nej ber vi Er att gå tillbaka och ändra så att Ni kan svara ja på dessa tre frågor.

9 "Rehab spel" (1970)

(Spelet beskrivs utförligt i:
Dahlman, S & Sjölin, E & Åhlund, O 1971, Dimensionering och
disponering av boenderum för rehabiliteringsklinik. (Institutionen för byggnadsfunktionslära, LTH). Arbetshandling 2.
Lund).

Den väsentligaste delen i denna studie genomfördes i institutionens planlaboratorium. Sedan laboratorieförsöken avslutats genomförde vi en särskild kompletteringsstudie på rehabiliteringskliniken, varvid vi speciellt prövade två metoder. Dels intervjuade vi patienter och personal om hur de upplevt laboratorieförsöken, dels gick samtliga igenom ett spel som innehöll alternativ till hur ett boenderum skulle möbleras och inredningsdetaljer som kunde förväntas förekomma i ett sådant rum.

Försökspersonen ombads läsa igenom reglerna för spelet (se nästa sida). Utgångspunkten var ett 4-patientrum med 4 sjukhussängar, som ej var höj- eller sänkbara, och 4 enkla sängbord. Vi förutsatte, att rummet var avsett för två lättvårds- och två tungvårdspatienter. Inredningsdetaljerna var poängsatta (poängen var proportionellt beräknade med hänsyn till inköpspris för detaljen ifråga och den yta den krävde). Spelet var maximerat till 180 poäng.

Medan försökspersonen spelade spelet kontrollerade vi samtidigt försökspersonens val genom att vi bad honom/henne att möblera rummet med de möbler han/hon valt i spelet. På en kartong hade vi ritat upp rummet i skala 1:20 (med de mått rummet fått i laboratiestudien), och ett rutnät, som motsvarade halvmetersrutor, var inlagt som referensnät. Samtliga speldelar och en rullstol fanns tillgängliga i kartong i samma skala. Genom att "köra runt" med rullstolen kunde försökspersonen testa användbarheten i sin möblering.

Spelet återges i sin helhet (i nedförminskat skick) på de närmaste följande två sidorna.

1. Utgångspunkt:

Vi skulle nu vilja ha reda på hur Du skulle välja möbler och utrustning till ett vådrum.

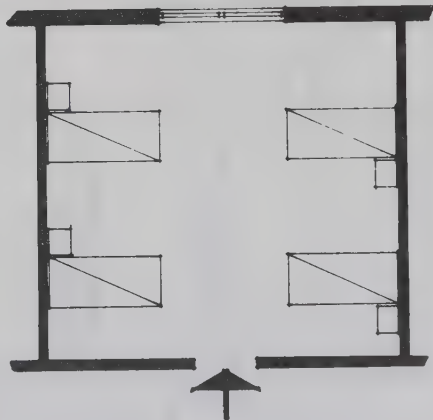
För att få det litet realistiskt tänkte vi spela ett spel, där vi har poängsatt de olika möbelenheterna efter dels vad de kostar i inköpspris och dels vad den kvadratmeteryta kostar som de upptar.

Du kan nu välja ihop de olika enheter, som Du tycker skall ingå i rummet, och som övre gräns har vi satt en maximpoäng på 180.

Tag god tid på Dig och försök att tänka efter, vad man verkligen behöver i ett vådrum. Du behöver inte alls försöka få ihop så mycket som 180 poäng, utan den gränsen är bara satt för att få en realistisk kostnadsgräns.

Som utgångspunkt har vi ett fyrapersoners rum med enda utrustning:

- 4 st sjukhussängar - ej höj-och sänkbara
- 4 st sängbord - vanlig standard



Gör nu Dina bedömningar med utgångspunkt från detta rum och försök bortse ifrån Ditt rum på rehabiliteringskliniken.

I vart rum förutsättes att det bor 2 så kallade lättvårdspatienter och 2 tungvårdspatienter.

2. Sängen:

I vårt fyrapersonersrum har vi att välja mellan två olika sängalternativ, dels sjukhussängen och dels en så kallad hembetonad säng.

Välj dels vilken eller vilka typer av sängar som skall finnas, dels om det är olika typer hur många av vardera som skall finnas.

I. Sjukhussäng:

- a) mekanisk höj- och sänkbar
- b) hydraulisk höj-och sänkbar (manövreras endast av personal)
- c) elektrisk höj-och sänkbar (kan manövreras både av patient och personal)

II.Hembetonad säng:

- d) hemlik låg träsäng
- e) hemlik höj- och sänkbar träsäng
- f) hemlik träsäng(som d) som kan göras om till bäddsoffa

(Du kan se hur sängarna ser ut på broschyrbladen)

FIGUR 9

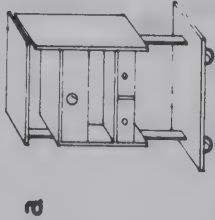
"Rehab.spel" (2 sidor)

Poäng per säng	Antal per sal	Summa poäng
16		
22		
30		
12		
16		
14		
Summa:		

FIGUR 9 (forts.)

4. Övriga möbler i rummet:

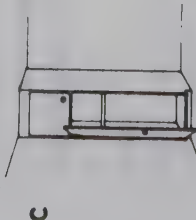
Välj nu vilken eller vilka av dessa sittmöbler och hur många, som Du tycker skall finnas i rummet.



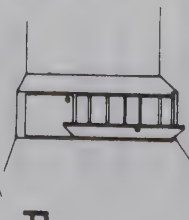
sängbord med lås-
bar förvaring



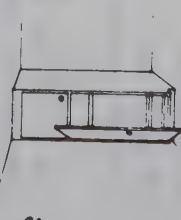
upphöjt backskåp
med kuddskåp ovan-
på (40 cm)



högt garderobskåp
(60 cm)

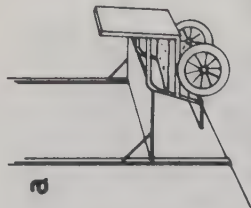


högt backskåp
(60 cm)

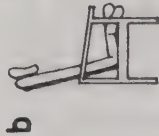


kombination av
garderob och back-
skåp (60 cm)

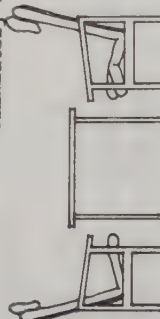
Pöng			I rummet, vid säng	Summa pöng
Utanför rummet	I rummet	II rummet, vid säng		
			5	
2	2	3		
3	3	4		
3	3	4		
3	3	4		
Summa:				



Skrivplats bestående av
en skrivbräda, som är upp-
fällbar mot vägg och höj-
och sänkbar



Lässtol, kamfåtölj



Kamfåtölj vid bordsyta



Stol

Pöng per plats	Antal per sal	Summa pöng
3		
7		
9		
1		
Summa:		

10 "Lambohov-spel" (1970)

(Spelet beskrivs utförligt i:
Boendepreferenser, 1970, (Sociologiska institutionen,
Linköping), Stencil. Linköping).

Detta spel har konstruerats av arkitekterna Cederström och Tirsén, Stockholm och ingick i en broschyr de sammanställde inför presentationen av utformningen och genomförandet av bostadsområdet Lambohov i Linköping. Det spel som ingick i broschyren består av 10 kostnadsberäknade utrustningsalternativ för en trerumslägenhet och dess närmiljö. Spelet i broschyren har maximigräns 50 kr/månad (i hyra). Detta spel är särskilt intressant därför att innan det infördes i broschyren provades det i en förstudie som gjordes av sociologiska institutionen i Linköping. Spelet såg från början inte ut exakt som det senare skulle bli. Först förekom 11 utrustningsalternativ och maximigränsen var högre (60 - 65 kr/månad).

Spelet är intressant också därför att man i uppsatsen från sociologiska institutionen, där resultaten från förstudien redovisas, gör några kortfattade kommentarer av mätmetodisk karaktär. De kommentarerna har jag valt att återge här:

"Användandet av standardspelet talar för att intervjuareffekterna i någon mån begänsats. För rangordningen av de valda alternativen i standardspelet bör kanske tillförlitligheten särskilt beaktas, i synnerhet för de inte allra främst valda alternativen".

Beträffande datas giltighet ges följande kommentar:

"Giltigheten har att göra med om undersökningen mäter det den är avsedd att mäta. I vårt fall beror alltså giltigheten dels på standardspelets relevans och dels på hur respondenterna uppfattar undersökningsvariablerna och därav lämnar sina uppgifter.

Man kan då ifrågasätta om å ena sidan valalternativen i standardspelet är lämpligt valda eller å andra sidan om bakgrundsvariablerna är lämpligt valda med hänsyn till de uppställda valalternativen. Faktorer som inverkar på hur respondenterna lämnat sina uppgifter om spelet skulle vara att man valt efter hur folk i allmänhet skulle tänkas välja och inte efter egen åsikt".

Spelet återges här i förminskad skala på de följande fyra sidorna.

FIGUR 10

"Lambohov-spel" (4 sidor)

STANDARDSPELET

På sidorna 20-24 har du sett hur närmiljön och en lägenhet skulle kunna se ut. Men det visade exemplet har en högre standard, än vad som normalt byggs i Linköping idag. Både beträffande lägenhetsutrustning och yttre miljö. Det är inte möjligt att åstadkomma allt, som finns med i vårt exempel, till acceptabla hyror.

Men om man ändå tänker sig en viss höjning av dagens standard, vad skall man då i första hand satsa på.

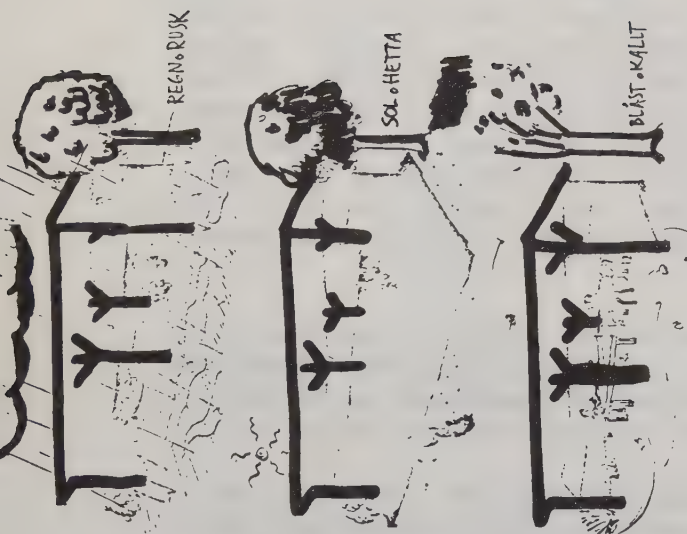
I standardspelet ingår tio olika saker av sådana saker, som direkt belastar hyran. Sammanlagt skulle de tio sakerna enligt våra antaganden medföra en ökning av hyreskostnaden för en lägenhet med 100 kr/mån.

Standardspelet går ut på att summan 100 kr/mån antas vara för hög och måste sänkas till 50 kr/mån. Det skall ske, genom att man bara väljer ut de saker man helst vill ha av de tio, så att summan blir 50 kr/mån.

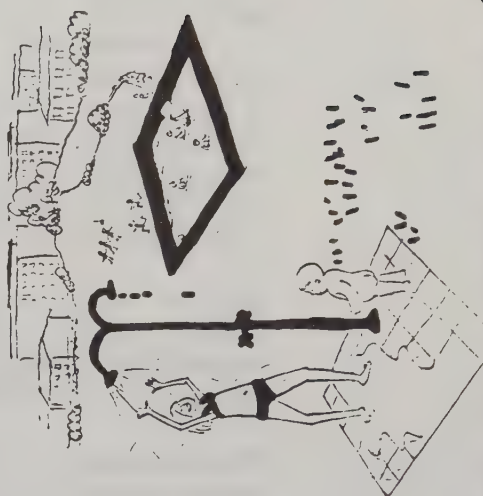
Vilka väljer du?

Genom att se hur du väljer får kommunalgubbarna en vink om vilka delar av bostaden och närmiljön du helst vill förbättra.

Fyll i tabellen på sidan 31 när du bestämt dig.

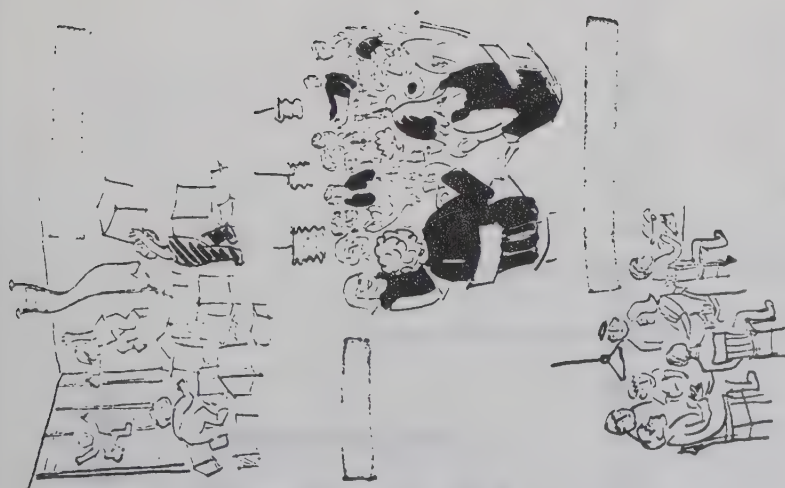


1. SKÄRMTAK 1/50 LÄGENHETER 5 KR/MÅN

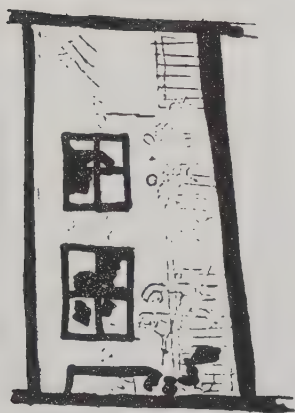


2. PLASKDAMM 150 m² • DÖRCH 1/150 LGH 10 KR/MÅN

FIGUR 10 (forts.)

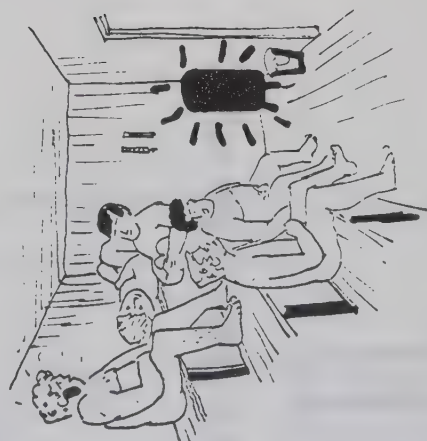


3. NÄRLOKAL 1/50 LÄGENHETER 15 KR/MÅN

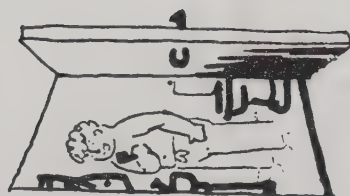


5. EXTRA STOR BALKONG

5 KR/MÅN



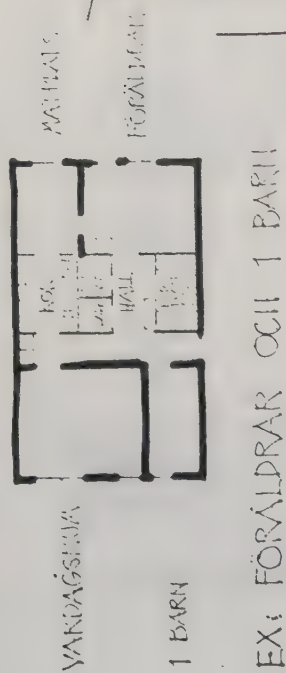
4. BASTU 1/50 LÄGENHETER



6. EXTRA TOALETTRUM

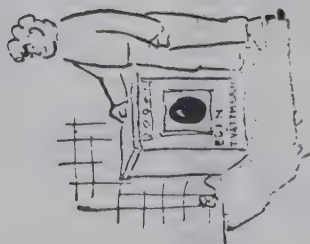
15 KR/MÅN

LÄGENHETSÅTA 82 M² PLANEXEMPEL:



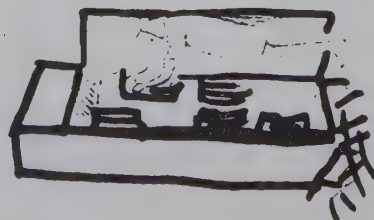
15 KR/MÅN

7. EXTRA KYL- OCH SVÄLSKÄP



8. PLATS FÖR EGEN TVÄTTMASKIN

5 KR/MÅN



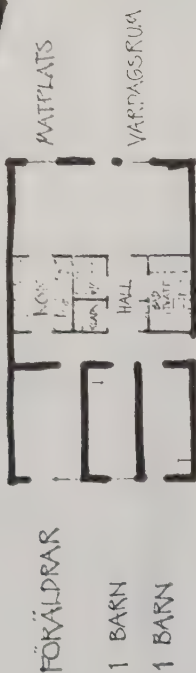
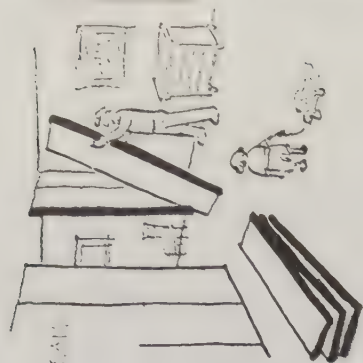
9. TORKSKÄP

15 KR/MÅN

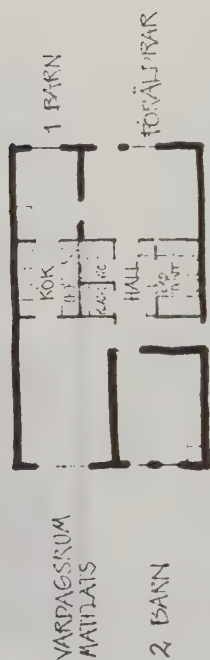
10. FLYTTBARA MELLANVÄGGAR

10 KR/MÅN

FIGUR 10 (forts.)



EX: FÖRÄLDRAR OCH 2 BARN



EX: FÖRÄLDRAR OCH 3 BARN

FIGUR 10 (forts.)

Till Stadsplanekontoret i Linköping

Mitt svar på STANDARDSPELET

Standardspelet går ut på att man väljer för 50 kr (± 5 kr) bland nedanstående saker.

	Jag väljer dessa:
1. Skärmtak 5 kr	
2. Plaskdamm och dusch 10 kr	
3. Närlokal 15 kr	
4. Bastu 5 kr	
5. Extra stor balkong 5 kr	
6. Extra toaletterum 15 kr	
7. Extra kyl- och svalskåp 15 kr	
8. Plats för egen tvättmaskin 5 kr	
9. Torkskåp 15 kr	
10. Flyttbara mellanväggar 10 kr	
Summa	50 kr (± 5 kr)

Mitt svar på PARKERINGSALTERNATIV

Av planalternativen (som framgår dels av sidorna 18 och 19, och dels av baksidepärmens insida) föredrar jag

- alternativ 1 ☐
alternativ 2 ☐

Uppgifter om mig själv:

Ålder
Kön
Yrke
Namn o adress
(behöver ej uppges)
.....
.....
.....
.....

Uppgifter om min nuvarande bostad:

Bostadsort
Bostaden är modern ☐
halvmodern ☐
Ungefärligt byggnadsår
Bostaden ligger i Villa ☐
Radhus ☐
Flerfamiljshus ☐
Antal boende
Därav barn 0-16 år

På nästa sida skriver jag vad jag anser om Länslövsplanen.

4.2.3. Sammanfattning av exemplen

Jag skall här göra en kortfattad karakteristik av de exempel som jag redovisat ovan. Karakteristiken avses vara av relevans för det exempel jag själv arbetat med (Västerås-exemplet) och därför är de karakteristika jag valt ut, som utgångspunkt för mitt exempel, synnerligen subjektiva.

1 Wilson's Games

- detta spel är viktigt därför att det är det första som gjordes av den typ det här är fråga om
- storleken på spelet är intressant: 34 alternativ
- spelet genomfördes i två steg; först användes pengar som värderingsenhet, sedan marker
- spelet har maximigräns
- spelet användes i en intervju

2 Chapin's Game

- detta spel är intressant därför att tidsfaktorn förts in som avgörande "spelenhet"
- detta spel är inte lika konkret som det förra
- innehåller ganska många anvisningar till den spelande om hur det skall genomföras
- spelet saknar direkt maximigräns (enda begränsningen ligger i antalet timmar/vecka som kan ägnas åt fritid)

3 Redding and Peterson's Game

- intressant mest därför att det innehåller få alternativ som skall värderas
- intressant, men inte särskilt enkel presentationsform
- har ingen maximigräns

4 Hoinville's Game

- detta spel är intressant mest därför att det har ett komplicerat presentationssätt, vi närmar oss ett svårt sällskapsspel
- spelet är emellertid mycket logiskt uppbyggt därför att den spelande på en belyst spelplan hela tiden kan följa sina val
- spelet innehåller ganska många alternativ som skall bedömas
- spelet har maximigräns

5 University of Southern California Trade off Game

- detta spel har mycket komplicerade regler
- är det som kommit längst att mäta konsistens i människans preferenser

- genomförs i ett flertal steg varvid det gäller för respondenten att komma ihåg valen
- intressant också därför att det görs försök att bearbeta resultaten på ett bra sätt
- har inte maximigräns; snarare minimigräns därför att respondenten först skall välja en minsta nivå som utgångspunkt för spelet

6 "Studenbostadsspel" (Lindberg)

- det första spelet av den här typen som prövades i Sverige
- påminner om Wilsons spel i uppläggning
- genomfördes i intervjuform med kronor och marker som enheter
- ganska konkret innehåll
- med maximigräns
- presentationssätt: enkla teckningar

7 "Grovköksspel" (Lindström-Åhlund)

- en fortsättning på Lindbergs spel
- mycket begränsat objekt som det spelades om (grovkök)
- genomfördes i intervjuform med kronor/månad i hyra som enhet
- konkret innehåll
- inte för många alternativ att ta ställning till
- med maximigräns
- till två grupper människor; med resp utan erfarenhet av grovkök
- får som undersökningsmetod ett mycket positivt mottagande av respondenterna

8 "Hygienrumsspel" (Dahlman-Åhlund)

- begränsat antal objekt som det spelades om
- genomfördes i enkätform varvid speldelarna presenterades i fullskaleuppbyggnad i laboratorium
- konkret innehåll med kronor/månad i hyra som värderingsenhet
- genomfördes i två steg varvid man först hade att välja utgångspunkt i standard
- ganska komplicerat spelprotokoll i vilket gjorda val fördes in
- utan maximigräns

9 "Rehab spel" (Dahlman-Sjölin-Åhlund)

- begränsat antal objekt det spelades om
- genomfördes i intervjuform varvid alternativen presenterades med hjälp av fotografier och planritning
- konkret innehåll men med ett poängsystem som värderingsenhet
- enkelt protokoll för registrering av svar
- med maximigräns

10 "Lambohov-spel" (Sociologiska institutionen, Linköping)

- något högre planeringsnivå än i de tidigare svenska spelen
- genomfördes i intervjuform med enkla teckningar som presentationssätt
- endast 10 alternativ med kronor/månad i hyra som enhet
- användes som en medinflytandemetod
- försök görs att något analysera tillförlitlighet och giltighet hos metoden

De karakteristika jag valt ut ovan hänför sig de flesta till sätt att konstruera, presentera och genomföra spel. Det finns andra sidor av spel jag återkommer till senare i rapporten. Jag tänker främst på tolknings- och bearbetningsfrågor.

4.3 Budgetspelsmetoden

Med utgångspunkt från exemplen ovan och från annan kunskap jag har om budgetspel skall jag här diskutera den metodmässiga aspekten.

4.3.1. Begreppsbeskrivning

Spelmetoden har i svensk tillämpning kallats vid olika namn som kan vara lämpliga att erinra om här. Jag finner till exempel studentbostadsspel, bostadsspel, grovköksspel etc. Den mest adekvata benämningen anser jag budgetspel vara. Skälet här till är att då metoden används ofta innehåller den någon typ av prissättning (värdesättning) av de alternativ som ingår i det. Vanligen uttrycks värderingsenheten i kronor/månad (i hyra) och avsikten är att människan skall välja det/de alternativ som överensstämmer både med preferenser och ekonomisk satsningsvilja. Genom att den ekonomiska variabeln tas med i spelsituationen är det avsikten att de alternativ som skall värderas, skall kunna bedömas på ett mera realistiskt sätt.

Om vi tänker tillbaka på spelen som presenterats ovan är de samtliga av den typ som beskrivs här. Till beskrivningen av budgetspel vill jag också foga ett annat karakteristiskt drag, nämligen att man med den metoden kan prioritera uppställda alternativ då hänsyn tas till beteenden och attityder.

4.3.2. Tillämpningsområden

Spelmetoden har inga egentliga begränsningar när det gäller användnings- eller tillämpningsområden. De flesta nivåer i miljöutformning kan ingå i budgetspel. Förutsättningen är dock att de alternativ det gäller kan uttryckas konkret och med någon sorts inbördes relationer. En risk att spelet görs för abstrakt kan föreligga och såsom vi använt metoden har vi därför försökt använda den för att få prioriteringen av konkreta alternativ.

Jag skall nedan komma in på praktiska råd och anvisningar om metoden då jag försöker ta särskild hänsyn till mättekniska aspekter.

4.3.3. Innehåll och omfång

Med innehåll i spel menar jag helt enkelt vad spelet handlar om och med omfång hur stort antal delar som ryms i ett spel.

Dessa båda egenskaper är avgörande för om ett spel kan användas eller ej. Det är viktigt att innehållet i ett spel görs konkret. Av erfarenhet har jag lärt mig, att ju mer konkret innehållet är desto högre blir realismen för den spelande. Om alternativen kan värdesättas till exempel i månads-kostnad i hyra stiger förståelsen för spelet. Å andra sidan får innehållet inte bli så detaljerat att helhetsbegreppet förloras.

Intimt samman med innehåll hänger ett spels omfång. Vi har lärt oss att ett spel kan bestå av 30 - 35 delar om den spelande skall ha någon möjlighet att sätta sig in i och framför allt komma ihåg de alternativ han/hon skall ta ställning till. Idealet visar sig vara 20 delar i samma spel. I och med att omfånget måste begränsas ställs vi inför det faktum, att vi begränsar antalet möjliga lösningar för den produkt vi vill ha bedömd. Detta kan bli en stor nackdel; om vi inte väljer de "rätta" alternativen kan ju metoden bidra till att felaktiga eller åtminstone sneda resultat erhålles.

4.3.4. Konstruktion

Konstruktionen av budgetspel är liksom konstruktion av alla andra mätinstrument tidsödande men väsentlig. En mängd överväganden måste göras som vart och ett kan bli avgörande för utfallet då metoden tillämpas. Jag skall här behandla tre sådana överväganden som brukar vålla stora problem:

- 1 Det första man måste tänka på är att de alternativ som skall ingå i spelet är något så när jämbördiga. Blir de alltför olika blir det naturligtvis för "lätta" att rangordna. Det visar sig därför vara en klar fördel om man kan samla likartade alternativ under gemensamma rubriker i ett spel. På så sätt kan den spelande börja med att prioritera rubrikerna för att sedan gå in på detaljer.
- 2 Ett andra övervägande man måste göra är att för varje enskilt spel bestämma vilken enhet som skall vara värderingsenheten. Vi har med viss framgång använt pengar som värderingsenhet (ofta uttryckt i kr/månad i hyra) och har då lärt oss att storleken på den summa som använts varit mycket viktig. Vi har använt extremer i några spel där värderingsenheten i ena fallet uttryckts i "ettöringar" och i det andra i miljoner kronor. Dessa extremer är inte att rekommendera om realismen i ett spel skall hållas hög. Vi har även provat att använda marker eller poäng som värderingsenhet men inser då att realismen genast sjunker.

Oavsett vilken enhet som väljs är det alltid mycket svårt att bestämma vad resp delar i ett spel exakt kostar. Ett mycket tidsödande inslag i konstruktionen av spel kan vara att räkna ut vad olika alternativ kostar i hyra/månad. I vissa spel får vi därför nöja oss med att finna ungefärliga proportioner mellan alternativen.

- 3 Det tredje övervägande jag vill ta upp här har att göra med om spelet skall åsättas maximi/minimi-gräns eller ingen gräns alls. Skall den spelande kunna köpa upp till en viss gräns eller skall det ske helt fritt? Detta är i sig ett svårt problem att uttala sig generellt om, men erfarenheten säger att det kan vara en fördel att sätta maximigräns på spelen. Allvaret tycks då öka, men man kan gärna vara medveten om att så gott som ingen av de spelande kommer att köpa för hela den tillåtna summan. Det är därför viktigt att man tänker noga efter var maximigränsen skall sättas (det måste prövas ut i varje fall innan spelet går ut i någon

större upplaga).

4.3.5.Presentation

När väl konstruktionen av spelet är avklarad ställs man inför nästa svårighet. Hur skall spelet (inklusive speldelar) presenteras för den spelande. Jag har hittills varit med om att pröva fyra olika presentationssätt som jag vill återge här:

- 1 Ett sätt jag prövat några gånger är att presentera speldelarna i fullskaleuppbyggnad i laboratorium. Detta sätt har den klara fördelen framför många andra att den spelande har möjlighet att mera handgripligt bekanta sig med de speldelar han/hon skall välja bland. Speciellt är detta sätt bra om man vill presentera "nyheter" som den spelande inte kan antas ha tidigare erfarenhet av. I de studier vi gjort har alternativ presenterats med priser skrivna på dem och den spelande har endast haft att välja och föra in summorna i t ex ett särskilt spelprotokoll. Vi har även gjort försök i laboratoriet då vi presenterat speldelar med hjälp av attrapper som varit prissatta. Risk finns då att realismen sjunker och svårigheter uppstår för den spelande i värderingsögonblicket.
- 2 Ett annat sätt jag också använt några gånger har varit att presentera spelet som en del i en intervju. En intervjuare har då visat spelet och den spelande gjort sina val. Valen har registrerats av intervjuaren i ett särskilt spelprotokoll. Detta sätt att presentera spelet på har den givna fördelen att intervjuarens närvaro kan förhindra eventuella missförstånd t ex i instruktion till spelet eller i beskrivning av speldelarna. Å andra sidan kan intervjuarens närvaro ha den effekten att den spelande blir jäktad etc och gör förhastade eller "felaktiga" val.
- 3 Ett tredje sätt att presentera spel är i enkätform. Både postenkät och gruppenkät som utdelas under kontroll av försöksledare har använts. I båda fallen är det viktigt att noggranna och begripliga instruktioner ges, så att den spelande fattar innebörden i det som presenteras. Här står man ofta inför en speciell svårighet. Det visar sig nämligen att man lätt har en tendens att förklara sig alltför noggrannt. Det medför att instruktionerna blir för långa och att vissa av de spelande inte "orkar med" att ta del av det presenterade materialet. Detta sätt att presentera spel i enkätform har å andra sidan den klara fördelen att det blir relativt billigt jämfört med andra insamlingssätt.
- 4 Det fjärde sättet jag prövat, innebär att jag använt spelmetoden som ett medel för kommunikation mellan den spelande och en spelledare. Jag har då presenterat spelet som ett "läggspel" bestående av lösa brickor, som var och en illustrerar ett alternativ i spelet. Den spelande och spelledaren har sedan tillsammans diskuterat fram en lösning på spelet. En svårighet finns då som hör till registrering av svaren och det har vi löst genom att hela diskussionen spelats in på band och bearbetats i efterhand.

Dessa fyra sätt att presentera spel har jag varit med om att pröva hittills. Självklart är det inte de enda fyra sätten. En kombination t ex av dem kan i vissa lägen vara utmärkt att göra.

4.3.6.Registrering av gjorda val

Registrering av den spelandes val kan ske på olika sätt. Ett av de enklaste sätten är att svaren förs upp på en särskild svarsblankett (protokoll). Ett mera komplicerat sätt är att fotografera av hela spelet då den spelande gjort sina val.

Detta registreringsätt är särskilt lämpligt då metoden används för att diskutera fram en lösning. Man kan då följa hur den spelande "tänker" genom att vid flera tillfällen under diskussionen fotografera spelet.

Om man använder en intervjuare som spelledare är det viktigt att svaren lätt kan registreras. Intervjuaren har då möjligheter att ställa uppföljningsfrågor t ex om huruvida den spelande "förköpt" sig, varför den spelande var tveksam etc. I ett par fall jag arbetat med har intervjuaren/spelledaren använt bandspelare för att registrera svaren. Det sättet har sina fördelar, men också sina nackdelar. En nackdel är att det är mycket tids- och kostnadskrävande att i efterhand bearbeta banden.

4.3.7.Bearbetning

Bearbetningen av ett spel kan ske på olika sätt beroende på vad spelet handlar om, vad det är avsett att belysa etc. Det enklaste sättet jag använt är att sammanställa svaren i frekvenstabeller och att i dem redovisa procenttal för de olika valen. Därefter är det möjligt att redovisa en rangordning av alternativen i spelet.

Om bearbetningen skall förfinas uppstår emellertid vissa svårigheter. Det visar sig nämligen att antalet kombinationer av val som görs av en grupp spelande ofta är stort. De 450 intervjupersonerna i "grovköksspelet" (se avsnitt 4.2.2.) valde i spelet på inte mindre än 304 olika sätt.

Vi har inte kommit särskilt långt på bearbetningssidan ännu och stor möda måste läggas ner på att finna enkla bearbetningssystem.

4.3.8.Mättekniska aspekter (övriga)

Jag har ovan lovordat spelmetoden för att den är engagerande och stimulerande att arbeta med både för den spelande och spelledaren. Jag har ingen anledning att ändra på den uppfattningen. Vad man däremot måste arbeta intensivt med är att fastställa hur metoden fungerar rent mättekniskt i varje enskilt fall. Jag avser härmed att kontroll måste ske av metodens validitet, reliabilitet och precision. Jag har hittills inte haft några möjligheter att systematiskt jämföra spelmetodens egenskaper med andra mera konventionella mätmetoder, men jag inser att det arbetet är nödvändigt.

Jag skall här återge ett exempel som understryker den nödvändigheten. Jag väljer det från "grovköksundersökningen".

Vi arbetade i den undersökningen med två grupper respondenter, en som hade grovkök och således hade erfarenhet av vad ett grovkök är samt en grupp som inte hade grovkök. Vi frågade båda grupperna så här: "Tycker Ni att Er lägenhet skall vara utrustad med grovkök?" I den första gruppen svarade 91% "ja" och i den andra gruppen 61% "ja". När vi sedan förde in den ekonomiska variabeln via spelet sjunker benägenheten för grovkök i båda grupperna till 60 resp 18%. När vi fann dessa resultat ställde vi oss frågan: "Beror resultatet uteslutande på att den ekonomiska variabeln förts in i resonemanget eller beror det också på engagemanget i den metod vi använt?" Jag har inget helt entydigt svar på frågan men har en känsla att metoden starkt bidragit till resultatet. Det måste kännas stimulerande att på en och samma gång ha möjlighet att kunna bedöma alternativa lösningar för en produkt då man vet att om man väljer ett alternativ så är det sannolikt på bekostnad av ett annat som man inte kan få också.

Problem av den typ som skisserats i detta exempel leder mig till det konstaterandet att budgetspelsmetoden mättekniskt måste studeras. Ett steg i den riktningen hoppas jag skall tas i denna rapport men jag utgår från att ändå mycket mera kan och måste göras i framtiden.

4.3.9. Summering

Av vad som ovan sagts om budgetspelsmetoden skall jag göra en kortfattad summering som kan vara till glädje för den fortsatta läsningen av den här rapporten. Följande punkter är viktiga:

- budgetspelsmetoden kan användas inom ett flertal områden i planering av byggd miljö då den mänskliga aspekten dominerar
- budgetspelsmetoden är särskilt väl lämpad att mäta människans preferenser på utformning av byggd miljö
- ett budgetspel av den typ det här är fråga om skall högst bestå av 35 alternativ som skall bedömas samtidigt. Idealet visar sig vara ca 20 delar i ett spel
- det är tidskrävande och omständigt att konstruera ett budgetspel, men det är viktigt att den mödan läggs ner för att metoden skall ge tillförlitliga och giltiga resultat
- ett budgetspel kan presenteras för den spelande på många olika sätt. Oavsett vilket sätt man väljer är det viktigt att stor noggrannhet läggs vid att ge ordentliga och lättfattliga instruktioner så att förståelsen ökar för den spelande om hur han/hon skall gå till väga

- resultaten av ett budgetspel kan registreras på ett flertal olika sätt. Det är viktigt att svaren är enkla att registrera varför enkla spelprotokoll är att föredra
- ett budgetspel kan bearbetas och tolkas på olika sätt. Vi måste framgent arbeta mera intensivt på att finna enkla bearbetningssystem
- det är slutligen viktigt att vi arbetar med att **fast-**ställa budgetspelsmetodens mättekniska egenskaper.

5 KONKRETISERING AV VÄSTERÅS - EXEMPLET

I detta kapitel skall jag ge bakgrund och förutsättningar för hur budgetspelsmetoden kom att tillämpas i Västerås kommun. För att metoden inte skall bli alltför lösryckt ur sitt sammanhang har jag valt att först återge var den kom in i det kommunala arbetet. Därefter går jag in på de utgångspunkter vi tog fasta på när vi tillämpade den, vilka grupper vi vände oss till, hur vi konstruerade och presenterade spelen samt vilka resultat vi förväntade oss.

5.1 Budgetspel i Västerås (i ett vidare sammanhang)

Först skall jag göra en kort beskrivning av det sammanhang i vilket vi använde metoden. Beskrivningen bygger på två källor:

- 1 Intervjuer med budgetchef Eiwe Sundberg, Västerås
- 2 En 3-betygsuppsats i statsvetenskap vid Uppsala universitet författad av Lars Erik Brandt: "När folket skulle påverka budgeten".

Vid ett fullmäktigemöte i början av 1971 bestämdes det att det var nödvändigt att få rätsida på den kommunala ekonomin. Flerårsplanen startade och intresset för det löpande arbetet blev starkare, vilket i sin tur ledde till att politikerna ställde sig bakom en treårsplan för att få bättre kontroll över budgetarbetet. Det bestämdes också att det skulle ges information om det ekonomiska läget. Så skedde också, men det visade sig att informationen som gavs var alltför svår; den innehöll alltför mycket siffror och utgjordes till alltför stor del av ett grundmaterial. Ganska få i de politiska leden antogs ha kunskap om de verksamhetsområden som skulle prioriteras. Ett sätt att förbättra det förhållandet var att utbilda politikerna.

I början av 1972 presenterades därför en studiekurs om Västerås ekonomi och kommunala verksamhet. Kursen hade tagits fram inom den kommunala förvaltningen och skulle bjudas ut via de lokala studieförbunden i Västerås. Stommen i kursen utgöres av ett studiematerial, "Vår kommunala service, hur, idag - i framtiden". Kursboken är en lärobok i kommunalkunskap med tonvikten lagd på Västerås, d v s i boken redogörs för hur kommunen fungerar, hur besluten kommer till etc samtidigt som de för Västerås aktuella förhållandena spelar en väsentlig roll. Boken är uppdelad i kapitel som behandlar olika verksamhetsområden - vem beslutar i vår kommun, prognoser och planeringsproblem, planering för bostäder, industrier och serviceanläggningar, trafik, teknisk service, barnstugor med övrig barntillsyn, utbildning, social omvårdnad (två kapitel), kultur, parker och fritidsverksamhet samt finansiering och avvägningsproblem.

Kursmaterialet riktades inte till alla medborgare och av de 2 000 exemplar som trycktes upp kom 729 till användning (Brandt 1975). När de första 200 deltagarna i olika studiecirkel läst kursen kom reaktionen från deltagarna. Hur

skall vi nu vara med och påverka utformningen av kommunalpolitiken? Som ett svar på frågan gjordes 1972 (april) det första budgetspelet. Spelarna fick en given ram att hålla sig inom - 30 öre per skattekrona för 1973. Dessa 30 ören var den standardhöjning kommunen kunde tänkas ha råd med utan att höja skatten. Jag citerar ur instruktionen till spelet (ett häfte på 15 sidor):

"Detta häfte innehåller 18 skilda handlingsprogram med olika alternativ till nya eller utökade verksamheter under åren 1973-1975. I högra delen av varje sida finns angivet, hur mycket de olika alternativen kostar, uttryckt i ören per skattekrona i utdebitering.

Till häftet hör en lös blankett, och det är på denna vi vill ha Din åsikt redovisad. I huvudet på blanketten redovisas tre tänkbara möjligheter till utrymmen för utökningar av vår kommunala service. --- Normalt bör det finnas utrymme för standardökningar motsvarande 30 öre i utdebitering år 1973. Beloppet stiger till 55 öre 1974 och till 80 öre 1975. Det är dessa pengar Du har att "spendera" i normalfallet. Men vi ber Dig också redovisa hur Du skulle handla om Du fick ett mindre belopp resp ett större belopp till Ditt förfogande, d v s om det skulle bli sämre resp bättre än väntat.

Nederst på sidan har redan fyllts i några belopp. Det är kommande kostnader för sådana program, som vi ej kan komma ifrån såvida inte lagstiftning och andra regler ändras".

(Av utrymmesskäl återges inte själva spelet här. För att ge en bild av vad det innehöll återges blanketten som nämns i citatet på nästa sida).

Detta budgetspel var i första hand tänkt för partierna i kommunen och det var partierna som samlade in spelresultaten. Någon central utvärdering gjordes aldrig.

Försöket med spelet lyckades inget vidare. Kritik framfördes mot det av vissa etablerade politiker. Tiden gick och debatten kring det öppna budgetarbetet i kommunen avtog. De som läst "Vår kommunala service" klagade på att ingenting hände ifråga om medinflytande i budgetarbetet. Informationen som släpptes ut var fortfarande svärbegriplig för lekmannen. Några kom då på att det första budgetspelet, då det spelades med ettöringar varit ett bra sätt att på ett något så när realistiskt sätt öka informationen om budgetarbetet. Tanken till prövning av ett nytt budgetspel var född (hösten 1973).

5.2 Utgångspunkter för budgetspelen 1974

Grunden till innehållet i de spel vi skulle konstruera fanns till stor del att hämta i "Vår kommunala service". Det är därför rimligt att spelen innehöll i stort samma områden, eftersom vi kunde förvänta viss kännedom om själva bakgrunden. Vi valde ut sju sektorer i den kommunala servicen som vi ansåg mest angelägna att behandla vid detta tillfälle (Januari 1974). Vi insåg också att ett åttonde borde läggas till, nämligen sjukvård. Så skedde också trots att den

VÄSTERÅS KOMMUN

DIN ÅSIKT

Ett budgetspel omkring Västerås
kommuns verksamhetsplanering 1973-1975DITT PARTI MÅSTE HA
DITT FÖRSLAG SNARAST
UNDER VECKAN
24.4.-28.4 1972

Pro- gram nr	HANDLINGSPROGRAM	SÄMSTA FALL			NORMALT FALL			BÄSTA FALL		
		1973	1974	1975	1973	1974	1975	1973	1974	1975
	DETTA HAR DU ATT RÖRA DIG MED	25 öre	50 öre	75 öre	30 öre	55 öre	80 öre	40 öre	65 öre	90 öre
	PENGARNA VILL DU ANVÄNDA PÅ FÖLJANDE SÄTT									
1	FÖRETAGSHÄLSOVÅRD FÖR KOMMUNALANSTÄLLDA									
2	BEVARA STADSMILJÖER									
3	UTBYGGNAD AV CYKEL- OCH GÅNGVÄGAR									
4	UPPRUSTNING AV GATUNÄTET									
5	UPPRUSTNING AV CENTRALA PARKANLÄGGNINGAR									
6	UNDERHÅLL AV PARKER									
7	ANLÄGGNING AV IDROTTSPLATSER									
8	SKOLMÅLTIDER									
9	BIDRAG TILL STUDIEORGANISATIONER									
10	FERIEBARNVERKSAMHET									
11	UTBYGGNAD AV BARNSTUGEVERKSAMHET									
12	STÖD TILL UNGDOMSORGANISATIONER									
13	UTBYGGDA SOCIALVÅRDSRESURSER									
14	ÅLDERDOMSHEM									
15	HEMSAMARITVERKSAMHET									
16	FÄRDTJÄNST									
17	DAGHEM FÖR VUXNA HANDIKAPPADE									
18	BARNVÅRDARINNEVERKSAMHET									
	DETTA BÖR DU RÄKNA MED ATT DET MÅSTE TAS UR "POTTEN"									
19	KOMMUNALA BOSTADSTILLÄGG TILL BARNFAMILJER	3	6	9	3	6	9	3	6	9
20	BIDRAG TILL STUDIEORGANISATIONER (volymökningar)	1	2	3	1	2	3	1	2	3
21	SOCIALHJÄLP	5	10	15	5	10	15	5	10	15
22	DIVERSE SMÅPOSTER	1	2	3	1	2	3	1	2	3
	TOTALT	25 öre	50 öre	75 öre	30 öre	55 öre	80 öre	40 öre	65 öre	90 öre
Västerås den / 19		Underskrift								

handhas av landstinget och inte av kommunen. Följande områden valdes:

- service åt pensionärer och handikappade
- barnavård, nykterhetsvård, socialhjälp
- barntillsyn
- utbildning
- kultur
- fritid
- trafik
- sjukvård

Dessa 8 områden "delades" sedan ner i underrubriker och ett spel konstruerades för varje område. Erfarenheten hade lärt oss att antalet "speldelar" måste begränsas till omkring 20 i ett spel. Det fick till följd att vi tog med 5 underrubriker i varje spel (utom spel 1 som hade 4) som åsattes 4 priser. Innehållet till de olika spelen inhämtades genom kontakt med den förvaltning som ansvarade för resp programområde.

Vi ansåg vidare att det var viktigt att ange målsättningen bakom de alternativ som skulle presenteras. Det var vår förhoppning att vi därigenom skulle kunna ge en referenspunkt för den som skulle välja alternativ i spelet. Vi lade ner stor möda med att så lättfattligt som vi kunde förklara och formulera målet och syftet med varje alternativ.

5.3 Målgrupper för budgetspelen 1974

Det budgetspel som prövades 1972 var anpassat att användas i de politiska partierna. Ambitionen 1974 var högre och grundläggande var att spelen nu skulle i första hand vända sig till allmänheten i kommunen. Detta kunde göras på flera olika sätt, varav vi valde att presentera spelen via den största och enda dagliga tidningen i kommunen, Vestmanlands läns tidning. Medan vi höll på att konstruera spelen funderade vi också på några speciella grupper som vi tyckte skulle vara särskilt intressanta att pröva spelen på. Vi hade ju dem som gått igenom en studiecirkel med "Vår kommunala service" som utgångspunkt som en viktig grupp. En annan grupp vi också bedömde som särskilt lämpad att ha nytta av spelen vi gjorde var de politiska partierna i kommunen. Vi hade också en känsla att det kunde bli svårt att via tidningen engagera de yngre medborgarna i spelen. Vi tänkte därför pröva spelen i några skolklasser.

Spelen prövades i följande grupper:

- 1 "Allmänheten" (via Vestmanlands läns tidning)
- 2 Socialdemokraterna (partifunktionärerna)
- 3 Centerpartiet (partifunktionärerna)
- 4 Carlforska skolan (samhällsvetenskaplig och ekonomisk linje)
- 5 Rudbeckianska skolan (humanistisk linje)

5.4 Arbete med konstruktion och presentation av budgetspelen 1974

När vi skulle göra spelen ställdes vi inför en rad problem och svårigheter varav de viktigaste skall behandlas här.

Vi var i själva verket tre intressenter vid konstruktionen som var och en hade krav på den produkt vi skulle göra:

För det första hade vi företrädare för kommunen (i detta fall budgetchefen) som ville att de frågor som togs upp skulle vara representativa för de politiska överväganden som pågick.

För det andra hade tidningen (Vestmanlands läns tidning), där spelen skulle presenteras, om inte direkta krav så dock önskemål om att spelen i hög grad borde vara av intresse för den breda allmänheten.

För det tredje hade jag krav som byggde på tidigare erfarenheter från spel, att spelen vi skulle göra var så mättek-niskt riktiga som möjligt.

Vi löste dessa problem tillsammans genom att först välja ut de programområden som skulle ingå, 8 stycken (se avsnitt 5.2). Därefter bestämde vi att dessa skulle presenteras två och två under fyra på varandra följande lördagar i tidningen och att vi en femte lördag något senare skulle presentera ett nionde spel, då de 8 tidigare programområdena skulle prioriteras.

Tidningen ställde en hel sida till förfogande varje lördag. Det var det utrymme vi hade att laborera med. Dessutom lovade tidningen att följa upp det hela varje vecka med information och intervjuer. I praktiken innebar det att ytterligare en sida ställdes till förfogande per vecka, vanligtvis utnyttjad på fredagarna (exempel på sådan information se bilaga 1).

Nästa åtgärd blev att ta fram de frågeställningar inom de olika programområdena som var mest aktuella. Här kunde jag i vissa fall komplicera arbetet avsevärt rent speltekniskt genom att ställa mätmetodiska krav. En förutsättning var t ex att de alternativ som presenterades var något så när jämbördiga till kostnad. Det måste vara svårt att t ex spela ut en teaterbyggnad på 7 miljoner mot utökad musikundervisning för 200 000 kronor/år. Ett annat krav jag hade som ställde till visst besvär var att antalet utbyggnadsalternativ i ett spel inte fick bli för stort. Högst 5 kunde tillåtas så att antalet kombinationer som den spelande skulle välja bland inte översteg 20 totalt. I ett par av spelen var det svårt att begränsa sig, att finna de 5 mest angelägna alternativen. Inom ett par andra områden å andra sidan var det svårt att hitta så många som 5 brännande kommunala frågor.

Det svåraste steget var sedan att forma alternativen. En målsättning för resp verksamhet skulle definieras, uppgift lämnas om efterfrågan och i vilken grad kommunen täckte denna efterfrågan. Allt detta skulle vara beskrivet med ett minimum

av text men ändå med lätthet kunna fattas av en vanlig tidningsläsare. Vi hade stor hjälp från tidningen med det arbetet.

Sedan alternativen väl var formade skulle vi välja enhet för prissättningen. Utan att kunna motivera varför stannade vi intuitivt för att använda följande alternativ i kronor: 0, 12,50, 25,00, 37,50, 50,00 (utom i spel 7 Trafik där endast 0, 12,50 samt 25,00 förekommer). I det 9:e spelet (slutspelet) använde vi: 0, 50,00, 100,00, 150,00 och 200,00 kronor.

Vi bestämde därefter att spelen skulle åsättas maximigräns; i vart och ett av spelen fick man köpa för högst 50 kronor (i slutspelet för högst 300 kronor). Detta innebar att i spel med 5 alternativ var man tvungen att "ta bort" ett även om man satsade 12,50 på varje (utom spel 1 som innehåller 4 alternativ).

Nästa problem vi ställdes inför var hur vi skulle samla in svaren. Vi enades om att den spelande skulle sända in en talong med svaret direkt till tidningen och vi bestämde också att vi ville ha de spelandes namn och adress på talongen. Vi diskuterade ganska ingående vilka bakgrundsuppgifter vi ville ha för att kunna analysera resultaten och beslöt att ta in så få uppgifter som möjligt för att det inte skulle bli ett störande inslag i villigheten att besvara spelen och skicka in talongen.

Det var klart för spelstart. För att höja motivationen hos den spelande ställdes priser till förfogande - 25 teaterabonnemang utlottades bland dem som deltog i minst fyra av spelen plus slutspelet samt 10 extrapriser på presentkort hos Västerås konstnärsförening för dem som deltog i slutspelet. I samband med att de första spelen publicerades i tidningen försäkrades också att samtliga partier i Västerås stödde spelen (se bilaga 2:6).

Samtliga spel redovisas i bilaga 2. Av utrymmesskäl återges i bilaga 1 endast den information som gavs före införandet i Vestmanlands läns tidning för spel 1 och 2.

Sedan spelomgången i stort genomförts i tidningen gjorde vi en särskild stencilupplaga av spelen som kräver några kommentarer redan här. Den upplagan var avsedd att användas till de övriga målgrupperna vi arbetade med (avsnitt 5:3), nämligen de politiska partierna och skolorna i Västerås. Stencilupplagan skiljer sig åt från "tidningsspelet" i huvudsak på följande punkter:

- bakgrundsinformation förekommer inte
- i stället för budgetspel används ordet "programområde" (för att öka allvaret)
- samtliga spel presenteras för den spelande på en och samma gång, vilket innebär att man kan gå tillbaka i de enskilda spelen och ändra om man så tycker
- svaren på spelen har markerats i formuläret och hela formuläret har skickats in (i dessa fall ha svaren skickats till mig direkt för sammanställning)

När det gäller "skolspelen" samlades de in sist av samtliga spel (de sista i april 1975). Det har fått till följd att förutsättningarna något förändrats beroende på energikris och besparingsåtgärder i kommunen. Introduktionen till de spelen har därför fått en något annorlunda lydelse än i de övriga fallen.

5.5 Förväntat resultat

Medan vi höll på med konstruktionen av spelen kunde vi inte låta bli att fråga oss hur det hela skulle "lyckas". Med lyckas menade vi att så många som möjligt skulle ta chansen och besvara spelen och skicka in sina svar, att man skulle förstå spelen, att vi skulle få något så när entydiga svar etc.

När det gällde antalet svar i tidningsspelen var vi mycket spända på hur många det skulle bli. Tidningen går ut i en upplaga på ca 55 000 exemplar och läses uppskattningsvis av 150 000 människor, vi kunde locka med priser om man svarade, vi kunde påminna om att svar skickades in via extraartiklar i tidningen etc. Våra gissningar i fråga om antalet svar låg mellan 70 och 400.

En fråga som jag personligen intresserade mig mest för var hur spelen skulle fungera rent mättekniskt. Jag hoppades att spelen var lagom till omfång, att man begrep hur man skulle göra etc. Innehållsmässigt intresserade vi oss mycket för vilket programområde som skulle få minst resp störst satsning. Vi trodde att sjukvård och barntillsyn skulle komma i topp medan utbildning och kultur skulle komma i botten.

Jag skall i detta kapitel beskriva hur vi genomförde de olika spelomgångarna. Eftersom vi vände oss till ganska olikartade målgrupper med de två typer av spel vi hade är det lämpligt att göra följande uppdelning:

- 1 Tidningsgruppen (de som lämnade in svar på spelen som publicerades i Vestmanlands läns tidning).
- 2 De politiska partierna (för dessa användes stencilupplagan av spelen).
- 3 Skolorna (för dessa användes stencilupplagan av spelen).

Dessa tre-grupper skall nedan behandlas var för sig därför att tillvägagångssättet vid genomförandet av spelomgångarna något skiljer sig för grupperna.

6.1 Tidningsgruppen

Den första gruppen vi vände oss till var alltså allmänheten genom att vi presenterade spelen i Vestmanlands läns tidning. De två första spelen publicerades sista lördagen i januari 1974 och de övriga två och två under februari 1974. Sedan gjorde vi ett kortare uppehåll och publicerade det nionde spelet (slutspelet) första lördagen i mars 1974. Vi erhöll följande svarsfördelning på de nio spelen:

Spel 1	154
Spel 2	154
Spel 3	144
Spel 4	145
Spel 5	133
Spel 6	133
Spel 7	123
Spel 8	124
Spel 9	141

I fördelningen ovan anges "användbara svar" d v s svar som följer spelets regler att man inte får köpa för mera än 50 kronor (spel 1-8) och 300 kronor (spel 9).

I spel 1 och 2 utgår ett svar därför att vederbörande köpt för 100 kronor i varje spel.

I spel 3 utgår ett svar därför att vederbörande köpt för 100 kronor.

I spel 7 utgår ett svar därför att vederbörande köpt för 62,50 kronor.

6.2 De politiska partierna

De partier det här är frågan om är socialdemokraterna och centerpartiet som båda genast var intresserade att använda spelen i sitt arbete. Till dessa skickade vi ut den stencilupplaga av spelen som beskrivits i avsnitt 5.4.

Vi startade med socialdemokraterna (mars 1974) genom att spelen skickades ut till ca 400 partifunktionärer i Västerås. 255 skickade in svaren under mars månad.

I maj månad skickade vi ut formuläret till ca 200 partifunktionärer i centerpartiet i Västerås. 113 svarade varav 14 tillhörde Centerns Ungdomsförbund (CUF).

Antalet användbara svar redovisas i nedanstående sammanställning. Inom parentes anges antalet spel som utgått vid bearbetningen därför att den spelande "köpt för mycket" eller missförstått spelreglerna.

	Socialdemokraterna	Centern	CUF
Spel 1	224 (31)	91 (8)	14
Spel 2	223 (32)	94 (5)	14
Spel 3	186 (69)	92 (7)	13 (1)
Spel 4	222 (33)	93 (6)	14
Spel 5	224 (31)	97 (2)	14
Spel 6	224 (31)	96 (3)	14
Spel 7	226 (29)	95 (4)	14
Spel 8	220 (35)	90 (9)	13 (1)
Spel 9	222 (33)	98 (1)	13 (1)

Svarsfrekvensen skall inte närmare kommenteras här, men jag vill påpeka att den troliga förklaringen till antalet svar från socialdemokraterna på Spel 3 är att det spelet var delat på två sidor i formuläret. I formulären som användes av centerpartiet hade vi lagt till en förklaring att spel 3 fortsatte på nästa sida.

Det skall också tilläggas att socialdemokraterna förutom spelen bad om svar på två sidor frågor samtidigt. Bland de frågorna fanns med frågor om hur man uppfattade spelen till omfång och som metod. Jag återkommer till resultaten på de frågorna senare i rapporten (avsnitt 7.1.1.)

6.3 Skolorna

Den första skolan i Västerås som gick igenom en hel spelomgång var Carlforska skolan. Sedan eleverna informerats kortfattat av en tjänsteman från kommunen användes "en timme till förfogande" för att besvara spelen.

Insamlingen ägde rum i slutet av oktober 1974 då 317 användbara svar avlämnades. De uppgifter vi har om eleverna är endast att de är mellan 16 och 19 år och går i gymnasieskola. På formuläret fanns möjlighet att frivilligt sätta ut namn, vilket 97 elever gjorde, medan de resterande 220 föredrog att vara anonyma.

Den andra skolan i Västerås som gick igenom en hel spelomgång var Rudbeckianska skolan. Även där informerades eleverna kortfattat av en tjänsteman från kommunen, varpå "en timme till förfogande" användes för att besvara spelen.

Insamlingen ägde rum i slutet av april 1975 då 102 användbara svar avlämnades (att inte fler avlämnades berodde på att jag framfört önskemål om att ca 100 elever skulle deltaga). Även dessa elever är 16-19 år och går i gymnasieskola (humanistisk linje). Vad som är mest intressant med denna grupp är att jag prövade två presentationsordningar av spelen genom att dela eleverna i två ungefär lika stora grupper.

Antalet användbara svar för de olika spelen redovisas i nedanstående sammanställning. Inom parentes redovisas antalet spel som utgått vid bearbetningen därför att den spelande "köpt för mycket" eller missförstått spelreglerna.

	Carlforska	Rudbeckianska
Spel 1	314 (3)	100 (2)
Spel 2	309 (8)	102
Spel 3	292 (25)	94 (8)
Spel 4	310 (7)	101 (1)
Spel 5	308 (9)	102
Spel 6	315 (3)	101 (1)
Spel 7	311 (6)	101 (1)
Spel 8	311 (6)	101 (1)
Spel 9	302 (15)	99 (3)

Trots att en förklaring förts in på Spel 3 att de är på två sidor har påfallande många "missat" det spelet genom att tro, att det varit två spel.

Beträffande spelen i skolorna skall här framföras ett viktigt faktum av betydelse för genomförandet i synnerhet om man vill jämföra de olika spelgrupperna.

Eftersom ganska lång tid förflutit mellan det första spel-tillfället (jan 1974) och det sista (april 1975) har en förändring skett i grundförutsättningarna i och med att direktiv utgått i kommunen om en speciell besparingskampanj under hösten 1974. För att göra skolspelen så realistiska som möjligt var vi därför tvungna att ge följande instruktion till de spelande (denna skall jämföras med den som återfinns i stencilupplagan bilaga 3:2 och som användes till de politiska partierna):

"Du har på senaste tiden hört mycket om att Västerås liksom de flesta andra kommuner har det besvärligt med att få pengarna att räcka till. I Västerås pågår för närvarande en undersökning i syfte att finna vägar för att om möjligt göra en budget för 1976 med betydligt mindre skattepengar än man tidigare tänkt sig.

Du kanske undrar vad meningen är med det budgetspel Du nu har framför Dig. I detta talas ju bara om utökningar.

Förklaringen är enkel. Den turordning Du och Dina kamrater gör när Ni spelar visar nämligen både vad Ni tycker är mest resp minst angeläget att bygga ut och vad Ni tycker är mest resp minst angeläget att behålla. Resultatet av spelet kan därför användas oavsett om kommunen skall bygga ut den kommunala servicen eller dra in på den."

7 RESULTAT AV VÄSTERÅS-EXEMPLET

Jag skall här sammanfatta resultaten av användningen av budgetspelsmetoden i Västerås kommun. De resultat jag kommer att behandla är så gott som samtliga av mätmetodisk karaktär. För att kunna avsluta projektet skall jag emellertid i sista avsnittet i det här kapitlet göra en uppställning av hur de olika målgrupperna i Västerås prioriterat programområdena som ingick i spelen. I bilaga 4 ges en mera detaljerad uppdelning av de olika programområdena (spelen) i några enkla frekvenstabeller. Ytterligare resultatredovisning av innehållslig typ kommer inte att göras i detta sammanhang.

7.1 Resultat - mätmetodiskt

För att något förenkla den mätmetodiska resultatredovisningen skall jag föra samman synpunkterna under de rubriker jag tidigare använt när jag beskrivit budgetspelsmetoden ovan (kapitel 4), nämligen:

- 1 Innehåll och omfång
- 2 Konstruktion
- 3 Presentation
- 4 Registrering av val
- 5 Bearbetning
- 6 Mättekniska aspekter (övriga)

För var och en av dessa punkter skall jag ta upp både positiva och negativa utfall som hör till metoden. Resultaten kommer att knytas till de konkreta exempel jag arbetat med.

Slutligen skall jag göra en personlig bedömning av Västerås-exemplet genom att i en enkel matris värdera de nio spelen enligt punkterna 1 - 6 ovan.

7.1.1 Utfall beroende på innehåll och omfång

Jag har tidigare i den här rapporten varit inne på att man har en tendens, när man arbetar med budgetspelsmetoden, att bli allt för tydlig när man vill förklara målsättningar etc bakom alternativ som skall ingå i spelen. Detta har till följd att materialet som den spelande skall ta ställning till lätt blir omfattande. Vi har ett mått på hur omfånget av spelen uppfattades. I samband med att socialdemokraterna "spelade" (stencilupplagan) bifogades två sidor med frågor av intern karaktär för partiet. Bland dessa ingick följande två frågor om själva metoden:

- 1 "Anser Du materialet alltför omfattande?"

Svar	JA	42
	NEJ	147

- 2 "Tror Du att man kan använda enkätmetoden (= spelmetoden) fler gånger inom partiet?"

Svar	JA	185
	NEJ	4

Trots att frågorna är en aning negativt formulerade anser jag att metoden och dess omfattning i Västerås-exemplet fått ett positivt mottagande. Man skall förstås inte glömma att denna målgrupp som bestod av aktiva partifunktionärer troligtvis är särskilt väl motiverad och engagerad att deltaga i en undersökning av den här typen.

Innehållet i spelen är svårare att få en uppfattning om. Den enda egentliga yttring vi fick mot innehållet var medan vi höll på med tidningsspele. Vi fick då en insändare i VLT som ansåg att det var fel att spelen enbart innehöll utökningar (= att kommunalskatten skulle höjas). I övrigt tycks de spelande ha accepterat våra förklaringar om vad spelen innebar för ekonomin i kommunen under de närmaste fem åren.

Vad som innehållsligt kan diskuteras däremot är några av de enskilda spelen. Det "svagaste" spelet av samtliga är Spel 4 (utbildning) där det vid konstruktionen var omöjligt att finna fem jämbördiga alternativ. Spridda kommentarer har också kommit från några spelande som ansett att det varit svårt att jämföra "ökade resurser för vuxenstuderande" med "förbättrad kvalitet på skolmaten".

Ett annat resonemang som skall uppmärksammas här hänger samman med om alternativen blir alltför likartade. Vi hade en känsla inför några av spelen att det skulle vara svårt att prioritera. Det "svagaste" spelet ur den aspekten är Spel 1 (Service åt handikappade och pensionärer) som innehåller endast fyra alternativ. Det innebär att den som så ville skulle kunna satsa 12,50 kr på samtliga fyra alternativ och således inte ta ställning till alternativen sammellan. Denna "satsa-på-allt"-teori vill jag belysa för spel 1 för de båda skolgrupperna där jag finner följande resultat:

Av Carlforska skolans 314 svar har 35 satsat 12,50 kr på varje alternativ, d v s ca 11%. De övriga 89% har satt något av alternativen före de övriga tre.

Av Rudbeckianska skolans 98 svar har 6 satsat 12,50 kr på varje alternativ, d v s ca 6%. De övriga 94% har satt något av alternativen före de övriga tre.

Jag väljer sedan att belysa samma fenomen för Spel 4 (Utbildning). I det spelet finns fem alternativ att välja bland. Om man vill satsa 12,50 kr på varje alternativ (inom spelets regler med max summa på 50 000 kronor) måste man således välja bort ett av alternativen.

Av Carlforska skolans 310 svar har 37 satsat 12,50 kr på vardera av fyra av alternativen i spelet, d v s ca 12%. De övriga 88% har satt något av alternativen före de övriga fyra.

Av Rudbeckianska skolans 101 svar har 9 satsat 12,50 kr på vardera av fyra av alternativen i spelet, d v s ca 9%. De övriga 91% har satt något av alternativen före de övriga fyra.

Dessa resultat tycker jag visar att risken att man uppmuntras att satsa-på-allt inte tycks vara så stor.

Jag väljer att belysa samma fenomen genom att ta ut Spel 7 (Trafik) och två andra målgrupper: VLT-gruppen och socialdemokraterna. Jag finner då:

Av VLT-gruppens 123 svar har 24 satsat 12,50 kr på vardera av fyra av alternativen i spelet, d v s ca 20%. De övriga 80% har satt något av alternativen före de övriga fyra.

Av socialdemokraternas 226 svar har 62 satsat 12,50 kr på vardera av fyra av alternativen i spelet, d v s ca 27%. De övriga 73% har satt något av alternativen före de övriga fyra.

Det resultatet å andra sidan tycker jag mera styrker teorin att satsa-på-allt. Kan det vara möjligt att ett politiskt parti föredrar "teorin"?

Kontentan av mitt resonemang blir att det är mycket viktigt att man är förtrogen med den målgrupp man vänder sig till när man bestämmer innehållet i ett spel. Detta är en av spelmetodens svagheter om den "missbrukas".

7.1.2 Utfall beroende på konstruktion

Frågor som rör konstruktion av spel hänger intimt samman med frågor som rör presentation. Jag skall ändå försöka hålla isär dessa båda egenskaper.

Vår första ambition var att finna jämbördiga alternativ till våra spel, varpå det gällde att konstruera spelen så att alternativen ställdes samman slumpmässigt. Det mest attraktiva skulle t ex inte återfinnas på samma plats.

Nästa steg i konstruktionen var att fastställa värderingsenhet. Vi stannade snart för att vi skulle använda en summa av kommunalskatten som svarade mot några hundralappar. Vi valde att använda 12,50, 25,00, 37,50 och 50,00 kronor. Dessutom fanns naturligtvis 0 kronor för dem som inte ville satsa i spelet. Denna uppdelning i fem alternativ byggde på erfarenheter från tidigare spel.

Det tredje övervägandet var att avgöra om spelen skulle ha maximigräns, minimigräns eller ingen gräns alls. Vi valde att ge spelen maximigräns. Vi visste då att när vi sammanställde resultaten för målgrupperna så skulle de inte ha valt för maximisumman. Så har endast skett i ett fall (CUF), men då är gruppen liten till antal spelande. Rent pedagogiskt var det också viktigt att sätta maximigräns. Den spelande skulle därigenom förmodligen se allvarigare på spelen.

I ett av spelen (Spel 7 om Trafik) var det inte möjligt att finna vettiga alternativ som svarade mot summorna 37,50 resp 50,00 kronor när vi gick ut i VLT. I stencilupplagan lade vi emellertid till dessa för enhetlighetens skull.

Ett ytterligare viktigt led i konstruktionsarbetet är att finna lättfattliga, men samtidigt korrekta regler för hur spelet skall genomföras. Nedan skall jag redovisa utfallet ifråga om "missar" som gjorts, varvid jag utgår från att den spelande inte förstått tillvägagångssättet för spelen (någon uppfattning om hur noggrant de som missat läst instruktionerna har jag inte, varför även "slarvexemplen" räknas in i uppställningen nedan).

Tabell 1 Antal "missade" spel fördelade på målgrupp.

MÅLGRUPP	SPEL NUMMER								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
VLT	1	1	1	0	0	0	1	0	0
Soc dem	31	32	69	33	31	31	29	35	33
Centern	8	5	7	6	2	3	4	9	1
CUF	0	0	1	0	0	0	0	1	1
Carlforska	3	8	25	7	9	2	6	6	15
Rudbeckianska	2	0	8	1	0	1	1	1	3
SUMMA	45	46	111	47	42	37	41	52	53
Procentuell andel av tota- la antalet svar	4,9	5,0	12,3	5,1	4,6	4,0	4,6	5,8	5,8

Denna uppställning kan kommenteras på ett flertal sätt. Låt mig emellertid först konstatera att jag inte borde jämföra VLT-gruppen med de övriga; jag gör det enbart av praktiska skäl. VLT-gruppens svar bygger ju på större grad av "frivillighet" än de andra grupperna. Jag har trots det adderat antalet "missade" spel för samtliga grupper och får då ett kvantitativt mått på hur spelen klarats av. Jag finner glädjande nog ett genomsnittligt bortfall på ca 5%, vilket jag anser vara helt acceptabelt. Spel 3 har ett bortfall på ca 12%, vilket får ses som en för hög andel. Orsaken därtill är att det spelet i stencilupplagan var delat på två sidor och trots våra påpekanden härom tycks många ha uppfattat det spelet som två. Å andra sidan kan man inte låta bli att fråga sig varför man inte läst igenom spelen bättre; då hade inte detta behövt uppstå!

Kontentan av vad som sagts om konstruktion av spel kan jag sammanfatta genom att påstå att det är synnerligen viktigt att möda och noggrannhet läggs ner på detta moment. Små misstag kan få förödande konsekvenser för hela tillämpningen av metoden. Till viss del kan detta elimineras genom att spelen utprovas före användandet i större skala.

7.1.3 Utfall beroende på presentation

I samband med konstruktionen av spelen var vi inne på ett flertal idéer som hör samman med presentationen. Vi valde två sätt att presentera spelen, dels via Vestmanlands läns tidning (VLT), dels genom en särskild stencilupplaga som

vi prövade på utvalda grupper. Innehållet är i mycket stora drag detsamma i båda typerna men presentationssättet olika.

Oavsett vilket av de två presentationssätten vi arbetar med är det viktigt att fastställa ordningen på de alternativ som ingår i spelen. Ordningen i sin tur kan ha betydelse för utfallet. För att något undersöka detta gjorde jag ett experiment i Rudbeckianska skolan där de ca 100 som genomgick en hel spelomgång delades i två lika stora grupper, varvid den ena gruppen fick alternativen i samma ordning som de övriga målgrupperna, medan den andra gruppen fick alternativen i annan ordning för några av spelen. (Betydelsen av presentationsordning borde analyserats med variansanalys, men jag nöjer mig med att återge de "ordningar" som valts och att därefter göra några allmänna kommentarer).

Presentationensordning Rudbeckianska skolan

	<u>Grupp 1</u>	<u>Grupp 2</u>
Spel 1	A B C D	C D A B
Spel 2	A, B, C, D, E	
Spel 3	A B C D E	D E C A B
Spel 4	A B C D E	C D E A B
Spel 5	A B C D E	E D C B A
Spel 6	A, B, C, D, E	
Spel 7	A B C D E	E C D B A

	<u>Grupp 1</u>	<u>Grupp 2</u>
Spel 8	A, B, C, D , E	
Spel 9	A, B, C, D , E, F, G, H	

För att resultatredovisningen inte skall bli alltför omfattande väljer jag ut några exempel som får belysa presentationsordningens betydelse.

I spel 1 där ordningen var olika till de båda grupperna erhöles följande resultat (procentuell satsning på alternativen anges inom parentes):

<u>Grupp 1</u>	<u>Grupp 2</u>
A (25,6)	A (30,3)
B (37,9)	B (38,4)
C (13,0)	C (8,6)
D (23,5)	D (22,7)

Alternativen har således rangordnats lika trots olika presentationsordning. De båda gruppernas procentuella satsning visar god överensstämmelse.

I Spel 2 där ordningen var densamma till de båda grupperna erhöles följande rangordning av alternativen (högst till lägst satsning):

<u>Grupp 1</u>	<u>Grupp 2</u>
C	C
A	E
E	A
D	D
B	B

I detta exempel med samma presentationsordning har ganska olika resultat erhölets om man bortser från det första alternativet. I detta fall är det således något annat än ordningen som gör att resultaten blir olika. Eftersom jag saknar närmare bakgrundsinformation om de båda grupperna kan jag inte ge mig in på någon analys om orsaken. Det kan å andra sidan vara tillfälligheter som spelar in.

I spel 5 valde jag att helt vända presentationsordningen för den andra gruppen. Följande resultat erhöles:

<u>Grupp 1</u>	<u>Grupp 2</u>
C	C
E	E
A	D
B	B
D	A

Skillnaden i satsning på alternativen är inte särskilt stor uttryckt i kronor, men rangordningen för de tre sista alternativen annorlunda. Denna olikhet kan bero på presentationsordningen; det är en tendens att man satsar mera på de alternativ som presenteras först.

Det mest intressanta exemplet, men samtidigt mest förvånande, finner jag i Spel 8 där presentationsordningen var densamma för de båda grupperna. Följande rangordning erhöles:

<u>Grupp 1</u>	<u>Grupp 2</u>
E	A
C	E
A	C
D	D
B	B

För de tre första alternativen är således ordningen helt annorlunda för de båda grupperna (satsningen i kronor skiljer sig markant åt). Presentationsordning är inte väsentlig; det måste finnas andra faktorer hos de båda grupperna som påverkar utfallet av spelen.

Slutsatserna av detta lilla "experiment" om betydelsen av presentationsordning skall inte hårddras här. I ett par av spelen tycks ordningen vara väsentlig för utfallet i andra inte. En noggrannare analys måste göras av hela presentationsproblematiken varvid det är viktigt att den sätts i relation till kunskap om de individer som prövar budgetspelsmetoden.

7.1.4 Registrering av val

Spelen är med avsikt konstruerade så att den spelande skall ha lätt att markera sina val på dem. Vi har prövat två olika sätt för registrering, dels i VLT där den spelande skulle klippa ut en särskild talong som skickades in till tidningsredaktionen, dels i stencilupplagan där svaren skulle markeras direkt i "formuläret" i anslutning till alternativen.

Någon särskild utvärdering av hur dessa båda registreringsätt fungerat har jag inte, men att döma av inkomna svar tycks det inte ha varit svårigheter att markera svaren. Däremot kan jag ibland få misstanken att det varit för lätt att registrera svaren, vilket medfört att man "kryssat i".

I detta sammanhang vill jag ta upp en annan aspekt som är väsentlig att specialstudera i ett kommande projekt. Vad innebär det för den enskilde individen att välja ett alternativ som kostar en viss summa? Vad betyder summan 12,50 t ex för olika individer? Detta har jag inte kartlagt systematiskt, men jag har några smärre antydningar på vad det kan betyda. Jag utgick från att de båda skolgrupperna sannolikt hade en annan uppfattning om pengar (beroende på att de flesta inte hade särskilt många) än de övriga målgrupperna. Det borde i så fall visa sig i att de grupperna satsade på alternativ som låg dem särskilt nära ekonomiskt sett. Ett sådant exempel finner jag i Spel 7 om trafik där

desså båda grupper satsar en relativt stor del på alternativet "billigare busstaxor åt alla". Detta är naturligt eftersom de själva betalar bussresor (kanske av egna pengar).

7.1.5 Bearbetning

Spelen är med avsikt konstruerade så att de tekniskt sett skall vara lätta att bearbeta. Enhetlighet i prissättning av alternativen underlättar denna procedur. Att sammanställa svaren i enkla frekvenstabeller av den typ som redovisas i bilaga 4 är varken svårt eller särskilt tidsödande. Om mera ingående analyser skall göras föreställer jag mig emellertid att svårigheter kan uppstå. En typ av svårigheter hör samman med den mängd kombinationer av svar som en grupp spelande kan ge på ett spel. Jag skall därför ta upp några exempel här på sådana kombinationer och därefter göra en uppsummering av några bearbetningsproblem de kan vara förknippade med.

Jag börjar med att diskutera valmönster(kombinationer). Tidigare erfarenheter har lärt mig att valmönstren brukar bli många i ett spel. Jag har valt tre exempel som samtliga tre utgår från olika förutsättningar rent speltekniskt för att se om variationer kan spåras som hör samman med den faktorn. De tre exemplen jag redovisar här är följande:

1 Spel 1 (Service åt pensionärer och handikappade)

Det spelet väljer jag därför att det innehåller 4 alternativ. Jag väljer att redovisa utfallet för de båda skolgrupperna, den ena relativt stor (314 svar) och den andra betydligt mindre (98 svar), för att få en uppfattning om mängden alternativ.

2 Spel 4 (Utbildning)

Det spelet väljer jag därför att det är något ojämnt i fråga om alternativen.

Jag redovisar utfallet för det, för de båda skolgrupperna, därför att de valt ett av alternativen (förbättrad kvalitet på skolmaten) i betydligt större utsträckning än de övriga fyra. Dessutom är det intressant att se på en målgrupp som bör vara särskilt intresserad och engagerad i ett av programområdena.

3 Spel 7 (Trafik)

Detta spel väljer jag därför att de hade olika utförande i VLT resp stencilupplagan. I VLT fanns inte summorna 37,50 och 50,00 med. Antalet kombinationer borde därför vara mindre för VLT-gruppen.

Exempel 1Valmönster Spel 1 Carlforska och Rudbeckianska skolorna

Nedan återges de kombinationer som dessa båda grupper valt i Spel 1.

Följande kodbeteckningar används: 0 = 0 kronor

1 = 12,50 kronor

2 = 25,00 kronor

3 = 37,50 kronor

4 = 50,00 kronor

Kombinationen 1111 betyder t ex att 12,50 satsats på var och ett av de fyra alternativen i spelet.

KOMBINATIONER SPEL 1 (Service åt pensionärer och handikappade)

<u>Alternativ</u>	<u>Antalet val</u>	
<u>ABCD</u>	<u>Carlforska skolan</u>	<u>Rudbecianska skolan</u>
0004	2	-
0013	1	1
0022	1	2
0031	1	-
0040	2	-
0102	-	1
0112	6	1
0120	-	1
0121	7	1
0201	-	1
0202	14	4
0210	1	1
0211	9	4
0220	3	-
0301	6	2
0310	1	-
0400	7	4
1000	-	1
1003	3	1
1010	-	1
1011	1	-
1012	4	2
1021	4	-
1101	4	4
1102	28	9
1111	35	6
1120	16	4
1200	2	2
1201	60	17
1210	15	1
1300	11	5
2000	2	-
2002	3	1
2011	7	1
2020	1	3
2100	1	-
2101	20	3
2110	5	2
2200	24	7
3100	7	2
4000	-	3
Summa	314	98

För Carlforska skolan finner jag 35 olika valmönster, medan motsvarande antal för Rudbeckianska skolan är 32. Det är tydligt att antalet mönster snabbt stiger till relativt många, Rudbeckianska skolan har bara 1/3 så många svar som Carlforska. Det är också intressant att konstatera att Rudbeckianska har sex "nya" mönster som den andra inte hade.

En viktig aspekt på valmönstren är om man med hjälp av dem kan fastställa de spelandes preferenser. I detta spel finns maximigräns vilken förhindrar att alternativen kan rangordnas på ett entydigt sätt från "högst" till "lägst". (Det ideala mönstret hade varit följande: 3210). Om jag sorterar om bland mönstren och bortser från ordningen inbördes i dem finner jag följande:

	<u>Carlforska</u>	<u>Rudbeckianska</u>
1000	-	1
1100	-	1
1110	2	1
1111	1	1
2000	1	-
2100	3	5
2110	12	10
2200	6	5
3100	7	5
4000	3	2
Summa	35	31

I mönstren är det möjligt att finna hur rangordning av alternativen skett. Den rangordningen kan göras på följande sätt:

2 alternativ rangordnas (2100, 3100) = 10 resp 10
 1 alternativ rangordnas (1000, 2000, 2110, 4000) = 16 resp 13
 0 alternativ rangordnas (1100, 1110, 1111, 2200) = 9 resp 8

Om dessa rangordningar i sin tur "översätts" till frekvensen val i spelet finner jag följande:

	<u>Carlforska</u>		<u>Rudbeckianska</u>	
2100, 3100	34	11%	17	17%
1000, 2000, 2110, 4000	194	62%	55	56%
1100, 1110, 1111, 2200	86	27%	26	27%
Summa	314		98	

Resultatet för de båda grupperna är ganska likartat; flertalet av de spelande har rangordnat så att de satt ett alternativ före de övriga tre.

Nästa steg i fastställandet av de spelandes preferenser i spelet är att undersöka hur stor andel som föredragit något alternativ framför ett annat. På det sättet blir det också möjligt att fastställa något av den inbördes relationen mellan alternativen. Är alternativen någotsånär jämbördiga eller är det något som dominerar över de andra?

Är det något alternativ som inte bedöms som viktigast? Jag gör nedanstående uppställning i vilken redovisas hur många som satt ett alternativ högst (före de övriga tre), ett alternativ högst tillsammans med ett annat, ett alternativ tillsammans med två andra och slutligen tillsammans med tre andra.

	<u>Carlforska</u>	<u>Rudbeckianska</u>
A högst (före övriga)	42	12
A högst tills med ett	28	12
A högst tills med två	5	4
A högst tills med tre	35	6
B högst (före övriga)	111	37
B högst tills med ett	41	11
B högst tills med två	4	4
B högst tills med tre	35	6
C högst (före övriga)	30	6
C högst tills med ett	5	6
C högst tills med två	1	0
C högst tills med tre	35	6
D högst (före övriga)	44	15
D högst tills med ett	19	7
D högst tills med två	5	4
D högst tills med tre	35	6

Med utgångspunkt från dessa siffror vill jag påstå att det finns vissa olikheter i alternativens "popularitet" för de spelande. Alternativ B är alltför dominerande medan C rangordnas högst av få av de spelande.

Exempel 2

Valmönster Spel 4 Carlforska och Rudbeckianska skolorna

Nedan återges de kombinationer som dessa båda grupper valt i Spel 4.

Följande kodbeteckningar används: 0 = 0 kronor

1 = 12,50 kronor

2 = 25,00 kronor

3 = 37,50 kronor

4 = 50,00 kronor

Kombinationen 11110 betyder att 12,50 satsats på vardera av alternativen A - D, medan alternativ E ej erhållit någon satsning.

KOMBINATIONER SPEL 4 (Utbildning)

<u>Alternativ</u>	<u>Antalet val</u>	
<u>ABCDE</u>	<u>Carlforska skolan</u>	<u>Rudbeckianska skolan</u>
00000	1	-
00001	-	1
00004	7	-
00011	-	1
00012	-	1
00020	-	1
00022	5	2
00030	2	1
00031	4	-
00040	19	8
00100	1	-
00103	-	1
00110	1	1
00111	-	1
00112	2	-
00120	1	3
00121	6	2
00130	10	3
00202	1	-
00211	4	1
00220	32	7
00301	2	-
00310	5	-
00400	2	-
01020	2	1
01021	1	1
01030	4	-
01102	-	1
01110	1	-
01111	1	1
01120	12	-
01210	3	-
01300	2	-
02000	-	1
02002	1	-
02011	3	-
02020	1	-
02110	3	-
10000	1	-
10001	-	2
10003	-	1
10010	3	-
10011	1	3
10012	4	2
10020	1	1
10021	12	2
10030	13	2
10102	2	-
10111	11	5
10120	23	7
10200	-	1
10201	-	2
10210	6	-
10300	2	-

Alternativ ABCDE	Antalet val	
	Carlforska skolan	Rudbeckianska skolan
11000	1	-
11001	-	1
11002	-	1
11010	3	-
11011	8	2
11020	9	1
11100	3	-
11101	1	-
11110	16	1
11200	1	2
12010	7	-
12100	-	1
13000	1	1
20000	1	1
20002	-	1
20011	3	3
20020	11	6
20101	2	-
20110	2	1
20200	4	4
21000	-	2
21010	6	1
21100	1	-
22000	3	-
30001	2	4
30010	2	-
30100	-	1
31000	1	-
40000	4	-
Summa	310	101

I detta spel där antalet alternativ ökar från fyra till fem ökar inte oväntat antalet valmönster(kombinationer). Frågan är dock hur stor ökningen är.

Antalet kombinationer för Carlforska skolan är 65 och motsvarande siffra för Rudbeckianska skolan 49. Vad som vidare är intressant här är att 18 av alternativen i Rudbeckianska inte återfinns bland Carlforskas. Tillsammans för de båda skolorna återfinner jag alltså så många som 83 alternativ på detta spel. I det förra exemplet (Spel 1) där endast fyra alternativ förekom var det totala antalet alternativ 41. Det innebär att ökningen till fem alternativ medfört en fördubbling av antalet kombinationer. Om detta resultat gäller allmänt måste man vara försiktig med ökningen av antalet alternativ!

Det mest intressanta rent innehållsligt är den stora satsning de båda grupperna gör på alternativ D (Förbättrad kvalitet på skolmaten). Det alternativet återfinns i inte mindre än 42 av de 65 alternativen i Carlforska skolan och i 30 av de 49 i Rudbeckianska. Även i detta spel finner jag en ojämnh fördelning mellan hur alternativen valts. Å andra

sidan är det glädjande att att de båda skolorna visar stort engagemang i just skolspelet.

Exempel 3

Valmönster Spel 7 VLT-gruppen och Socialdemokraterna

Nedan återges de kombinationer som dessa båda grupper valt i Spel 7.

Följande kodbeteckningar används: 0 = 0 kronor

1 = 12,50 kronor

2 = 25,00 kronor

3 = 37,50 kronor

4 = 50,00 kronor

Kombinationen 11110 betyder att 12,50 satsats på vardera av alternativen A - D, medan alternativ E ej erhållit någon satsning. Alternativ 3 och 4 kan ej förekomma för VLT-gruppen.

KOMBINATIONER SPEL 7 (Trafik)

<u>Alternativ</u>	<u>Antal val</u>	
<u>ABCDE</u>	<u>VLT-gruppen</u>	<u>Socialdemokraterna</u>
00000	5	6
00001	2	-
00010	1	-
00011	2	-
00020	3	-
00021	1	-
00022	5	2
00110	2	-
00111	1	3
00112	1	-
00120	1	-
00121	3	-
00202	-	1
00210	1	-
00211	3	2
00220	4	2
00310	-	1
01000	1	-
01001	1	1
01012	-	3
01020	1	2
01021	-	2
01100	-	1
01101	-	1
01102	-	1
01110	2	3
01111	3	12
01120	1	-
01201	-	1
01210	-	1
01300	-	2
02000	-	2
02001	-	1
02002	1	-
02010	1	2

<u>Alternativ</u>	<u>Antal val</u>	
<u>ABCDE</u>	<u>VLT-gruppen</u>	<u>Socialdemokraterna</u>
02011	3	4
02020	2	11
02200	-	8
03010	-	1
04000	-	1
10010	1	-
10011	1	-
10021	6	1
10030	-	1
10101	-	1
10110	-	1
10111	4	11
10120	3	-
10201	-	1
10210	-	3
11000	1	-
11001	-	1
11002	3	2
11010	-	2
11011	12	19
11020	4	5
11100	1	2
11101	4	6
11110	3	15
11200	1	2
12001	1	4
12010	-	2
12100	2	8
20000	1	1
20011	3	7
20020	8	9
20100	-	1
20101	2	1
20110	-	8
20200	3	3
21001	1	2
21010	3	4
21100	2	8
22000	2	9
30001	-	1
30010	-	2
40000	-	6
Summa	123	226

I detta spel där antalet satsningsmöjligheter för VLT-gruppen är färre än för socialdemokraterna bör antalet kombinationer bli färre för VLT-gruppen. VLT-gruppen har valt på 49 olika sätt medan socialdemokraterna valt på 60 olika sätt. Eftersom den senare gruppen är nästan dubbelt så stor som den förra är det förvånande att antalet kombinationer ej blir fler för den. Antalet satsningsmöjligheter tycks inte betyda särskilt mycket i detta fall.

7.1.6 Mättekniska aspekter (övriga)

Grundläggande för budgetspelsmetodens utveckling måste vara att fastställa dess validitet, reliabilitet och precision. Jag har inte kommit särskilt långt på de punkterna i denna studie eftersom jag inte haft möjlighet att genomföra systematiska studier av dessa begrepp, men jag har i alla fall fått en del uppslag och idéer till hur dessa prövningar kan gå till. Jag återkommer till detta i kapitel 8.

En faktor skall jag emellertid behandla redan här som är av mätteknisk karaktär, nämligen spelens stabilitet. Eftersom mera än ett år förflöt mellan den första tillämpningen (VLT-gruppen) och den sista (Rudbeckianska skolan) är det intressant att jämföra utfallen av spelen för ett par av grupperna.

För de båda skolgrupperna finns således ett flertal resultat som tyder på god stabilitet i spelen. Jag tar här två exempel:

Exempel 1

Om man betraktar de procentuella andelarna för valen i Spel 1 (Service åt pensionärer och handikappade) finner man följande:

<u>Alternativ</u>	<u>Procentuell andel av hela programområdet</u>	
	<u>Carlforska skolan</u>	<u>Rudbeckianska skolan</u>
A Utbyggd färdtjänst	26,6	27,8
B Utbyggd hemsamaritverksamhet	37,6	38,2
C Utbyggd "sluten" åldringsvård	12,8	10,9
D Ökade vårdresurser vid ålderdomshem	<u>23,0</u>	<u>23,1</u>
	100,0	100,0

Exempel 2

Om man betraktar de procentuella andelarna för valen i Spel 3 (Barntillsyn) finner man följande:

<u>Alternativ</u>	<u>Procentuell andel av hela programområdet</u>	
	<u>Carlforska skolan</u>	<u>Rudbeckianska skolan</u>
A Utbyggnad förskola-heltid (daghem)	28,2	28,4
B Ökad personaltäthet förskola-heltid	18,2	23,2
C Ökad personaltäthet förskola-korttid	13,3	13,8

Alternativ	Procentuell andel av hela programområdet	
	Carlforska skolan	Rudbeckianska skolan
D Utbyggnad fritidshem	25,1	19,9
E Utbyggnad öppen eftermiddagsverksamhet	15,2	14,7
	100,0	100,0

Likheter i resultat mellan de båda skolgrupperna återfinner jag för flertalet av spelen (avvikelser förekommer dock: fritid och sjukvård) och likaså återfinner jag likheter för andra grupper. Resultat av den här typen är glädjande ur stabilitetssynpunkt och det förefaller troligt att mellankommande variabler av typ "kommunens besparingsprogram" åtminstone inte inverkat på resultaten för de båda skolgrupperna.

En annan punkt som också skall behandlas här är de olika målgrupper som spelat. Jag har med avsikt inte samlat in särskilt mycket bakgrundskunskap om de individer som ingår i de olika spelomgångarna. Skälet härtill var främst att jag genom att be om så "litet som möjligt" ville ha så hög svarsprocent som möjligt. (Bakgrundskunskap skulle förmodligen inte samlas in via enkätmetoden; intervjuer med de spelande hade varit att föredra).

Den enda gemensamma kunskap jag har om de som svarat på spelen är att de tillhör en särskild målgrupp. Den jag vet minst om är VLT-gruppen. Eftersom vi har namnuppgift på dem som svarat har det varit möjligt att i efterhand kontrollera vissa data om dem. När vi höll på med tidningsspelet var vi något oroliga att vissa intressegrupper skulle "gå till aktion" på något/några av spelet. Tex misstänkte vi att kommunens förtroendemän och tjänstemän skulle delta i stor omfattning. Lars Erik Brandt har i sin uppsats: "När folket skulle påverka budgeten" (1975) kontrollerat antalet förtroendemän och tjänstemän för tidningsspelet. Jag citerar ur uppsatsen:

"Tabell 9 Antal kommunala förtroendemän och tjänstemän i de olika budgetspelen 1974.

Spel	1-2	3-4	5-6	7-8	9
Förtroendemän	14	12	8	10	10
Tjänstemän	14	11	13	9	10
Totalt antal spelare	155	145	133	124	141

Det betyder att en tiondel av spelarna var direkt engagerade i kommunalpolitiken - och en tiondel var verksamma inom kommunen".

Vid fortsatt användning av metoden måste hela generaliseringsproblematiken uppmärksammas.

7.1.7 Sammanfattande bedömning av budgetspelen i Västerås-exemplet

Jag skall avsluta det mätmetodiska avsnittet här genom att göra en bedömning av de nio budgetspelen ur mätaspekten. Bedömningen är synnerligen subjektiv och man kan alltid ifrågasätta värdet av en sådan. Jag gör bedömningen genom att använda "+" och "-". Bedömningen sammanfattas i nedanstående enkla matris:

Matris Bedömning av budgetspelen i Västerås-exemplet ur mätmetodikaspekten.

Egenskap	<u>Spelnummer</u>								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Innehåll	-	-	+	-	-	+	+	+	+
Omfång	-	+	+	+	+	+	-	+	-
Konstruktion	+	-	-	+	-	+	-	+	+
Presentation	+	+	-	+	+	+	+	+	+
Registrering	+	+	-	+	+	+	+	+	+
Bearbetning	-	-	-	+	+	+	+	+	+
Mättekn (övrigt)	+	-	-	+	-	+	+	+	+

Denna bedömning visar, om jag sammanfattar den, att största problemet legat vid innehåll och konstruktion medan presentation och registrering skulle ha vållat minst problem. De två "bästa"spelen anser jag Spel 6 (Fritid) och Spel 8 (Sjukvård) vara; inte så bra spel 3.

7.2 Resultat - innehållsmässigt

Jag skall här ge en mycket kort summering av hur de olika målgrupperna rangordnade de åtta programområden som ingick i Västerås-exemplet. Jag skall dessutom ge några kommentarer till resultaten då grupperna jämförs med varandra.

Följande rangordningar erhöles (från störst satsning till lägst).

Vestmanlands läns tidning

- 1 Sjukvård
- 2 Service åt pensionärer och handikappade
- 3 Barnavård, nykterhetsvård, socialhjälp
- 4 Barntillsyn
- 5 Fritid
- 6 Trafik
- 7 Kultur
- 8 Utbildning

Socialdemokraterna

- 1 Sjukvård
- 2 Service åt pensionärer och handikappade
- 3 Barnavård, nykterhetsvård, socialhjälp
- 4 Barntillsyn
- 5 Trafik
- 6 Fritid
- 7 Utbildning
- 8 Kultur

Centerpartiet

- 1 Sjukvård
- 2 Service åt pensionärer och handikappade
- 3 Barntillsyn
- 4 Barnavård, nykterhetsvård, socialhjälp
- 5 Fritid
- 6 Utbildning
- 7 Trafik
- 8 Kultur

Carlforska skolan

- 1 Sjukvård
- 2 Fritid
- 3 Service åt pensionärer och handikappade
- 4 Barnavård, nykterhetsvård, socialhjälp
- 5 Trafik
- 6 Barntillsyn
- 7 Utbildning
- 8 Kultur

Centerns Ungdomsförbund (CUF)

- 1 Sjukvård
- 2 Barnavård, nykterhetsvård, socialhjälp
- 3 Service åt pensionärer och handikappade
- 4 Barntillsyn
- 5 Fritid
- 6 Trafik
- 7 Utbildning
- 8 Kultur

Rudbeckianska skolan

- 1 Sjukvård
- 2 Service åt pensionärer och handikappade
- 3 Barnavård, nykterhetsvård, socialhjälp
- 4 Barntillsyn
- 5 Trafik
- 6 Fritid
- 7 Utbildning
- 8 Kultur

Samtliga grupper prioriterar sjukvård högst. Centerpartiet satsar hela 28,8% på det programområdet; socialdemokraterna satsar 19,8%. Den största andelen inom sjukvården anser båda partierna skall satsas på ökade resurser till den öppna vården.

Kultur och utbildning prioriteras lägst av samtliga utom Centerpartiet som sätter trafik och kultur lägst. Det alternativ som fått lägst satsning i antal kronor av samtliga i alla spelen är "Förbättrade levnadsvillkor för bildkonstnärer" i Spel 5 (Kultur). Satsningen utgöres av 3 - 5 kronor i samtliga grupper.

Om jag gör experimentet att välja ut det alternativ inom varje programområde (spel) som fått störst satsning finner jag följande:

- Spel 1: Utbyggd hemsamaritverksamhet
- Spel 2: Arbetsträning för ungdom
- Spel 3: Ökad personaltäthet vid institutioner för förskola-heltid
- Spel 4: Ökade resurser till vuxenstuderande
- Spel 5: Utbyggnad av huvudbiblioteket
- Spel 6: Ökat stöd åt föreningslivet
- Spel 7: Billigare busstaxor åt alla
- Spel 8: Ökade resurser till öppna vården

Om jag jämför hur de olika målgrupperna valt förekommer vissa olikheter. Det är emellertid slående så lika de båda politiska partierna prioriterar. Carlforska skolan sätter fritid på andra plats; det är tydligt att man valt det område som legat närmast de egna intressena.

I övrigt hänvisar jag till bilaga 4 där mera detaljerade resultat redovisas.

8 ERFARENHETER AV VÄSTERÅS-EXEMPLET OCH FÖRSLAG TILL VIDAREUTVECKLING AV BUDGETSPELSMETODEN

Jag skall i detta kapitel summera de erfarenheter Västerås-exemplet gett. Jag försöker då skilja på allmänna och mera speciella synpunkter, varvid de speciella är av mätmetodisk art. Jag skall dessutom ge några förslag om hur jag anser att budgetspelsmetoden skall vidareutvecklas för studium av relationen människa - byggd miljö.

8.1 Allmänna synpunkter

Jag har ovan påstått att budgetspelsmetoden lämpar sig väl att studera preferenser om utformning av byggd miljö då hänsyn tas till beteende- resp attitydaspekterna samtidigt. Jag har i arbetet med Västerås-exemplet ytterligare styrkts i riktigheten i den uppfattningen. Jag stöder mig främst på följande tre allmänna konstateranden:

1 När budgetspelsmetoden tillämpas innebär det för den spelande att han/hon i varje valsituation måste ge upp ett (flera) alternativ för att få (kunna välja) det han/hon verkligen vill ha. De överväganden den spelande gör innebär att alternativen prioriteras i ett spel. Genom att den ekonomiska variabeln förs in ökar på samma gång realismen i själva spelsituationen.

2 Av erfarenhet har jag lärt mig att budgetspelsmetoden upplevs mycket engagerande och stimulerande av den spelande. Detta i sin tur leder till ett mera aktivt deltagande i beslutsprocessen om hur den byggda miljön skall utformas. Betydelsen av att den spelande samtidigt har att ta ställning till samtliga alternativ som skall bedömas skall inte nog understrykas.

3 Budgetspelsmetoden innebär att den spelande får ökad erfarenhet och kunskap om de alternativ som skall bedömas. Med den utformning metoden hittills fått i genomförda exempel visar den sig väl lämpad att mäta preferenser om nya produkter.

Med dessa synpunkter som bakgrund skall jag här ta upp tre områden som jag anser är särskilt viktiga att ta hänsyn till då man arbetar med budgetspelsmetoden:

- 1 Tillämpningsområden
- 2 Realismen i metoden
- 3 Begränsningar i metoden

8.1.1 Tillämpningsområden

I Västerås-exemplet prövade vi metoden för att få veta hur människan prioriterade olika programområden i den kommunala servicen. Jag anser nu efteråt att metoden fungerade väl, men man skall inte glömma svårigheter som uppstår då den spelande skall bedöma alternativa lösningar på en ganska hög och delvis abstrakt planeringsnivå.

Västerås-exemplet har lärt mig att budgetspelsmetoden är stimulerande och engagerande även på denna "högre" nivå. Vad jag däremot saknar, för en korrekt bedömning, är en uppföljning av metodens mätmetodiska utfall. Först när människans prioritering omsätts i konkreta handlingsprogram är det möjligt att värdera relevansen i metoden.

Genom att pröva metoden på olika målgrupper har jag fått ett annat bra mått på metodens användbarhet. Att arbeta med den tillämpad på någotsånär homogena grupper måste vara att föredra. Svårigheter förenade med konstruktion och presentation underlättas därigenom.

En viktig aspekt på budgetspelsmetoden som inte studerats särskilt i detta projekt har varit dess utnyttjande som en "informationsmetod". Som en biprodukt i projektet har jag lärt mig att metoden är användbar för att föra ut information till människan om alternativa lösningar för en produkt. Det skulle i Västerås-exemplet ha varit intressant att studera hur många som tog del av tidningsspelen, men som av olika anledningar ej sände in svaren till tidningen.

8.1.2 Realismen i metoden

Jag har allmänt lärt mig att realismen i ett budgetspel måste vara så hög som möjligt. I Västerås-exemplet har vi med framgång ökat realismen på olika sätt. Två av sätten skall nämnas här.

1 Förutsättningen för ett spel måste vara, att de alternativ som skall prioriteras uppfattas som väsentliga av den spelande. Lika viktigt är det, att den som konstruerar spelet förmår uttrycka sig i meningsfulla termer. En faktor i detta sammanhang som vi funderade mycket över var vilken värderingsfaktor vi skulle använda. Intuitivt valde vi 50 kronor som maximal satsning i varje spel (utom spel 9 där summan var 300 kronor). Erfarenheterna av vårt val är goda.

2 Ett annat sätt att öka realismen bestod i att vi försökte finna aktuella och viktiga alternativ som skulle ingå i spelen. Vi lade ner stort arbete på att finna likartade alternativ. Vi lyckades inte så bra i några av spelen (t ex spel 4 om utbildning). Vi lyckades bättre i andra (t ex spel 3 om barntillsyn). Vi har lärt oss hur viktigt det är att man undviker att ett alternativ i ett spel är alltför "populärt". Spelidéen förfelas då.

8.1.3 Begränsningar i metoden

För att spelmetoden skall uppfylla de mest elementära mätmetodiska kraven måste man ta hänsyn till en rad spelregler. En sådan regel innebär att antalet alternativ inte får bli för stort; ett spel skall inte bestå av flera än 20 delar om den spelande skall ha möjlighet att välja på ett överskådligt sätt. Genom att antalet delar måste hållas nere gör vi oss å andra sidan skyldiga till en begränsning i budgetspelsmetoden som kan vara (och ofta är) mycket allvarlig. När metoden används måste samtliga alternativ som

skall bedömas vara bestämda på förhand. Spontana yttringar från den spelande om t ex andra tänkbara alternativ för samma produkt tillåts inte. Arbetet med att finna de "rätta" alternativen som skall ingå i ett spel är därför synnerligen ansvarsfullt.

En annan begränsning i budgetspelsmetoden som vi inte kommit till rätta med är hur ett budgetspel skall bearbetas. Av de budgetspel jag kommit i kontakt med i detta projekt - både utländska och svenska - har inget av dem lett till någon mera ingående analys i fråga om resultatutfallet. Vanligen redovisas resultaten i enkla frekvenstabeller (av den typ jag återger i bilaga 4) som innehåller gjorda val samt i medelvärden för hur olika grupper valt. Jag har i detta projekt varit något inne på att arbeta med valmönster (kombinationer) i spelen och jag är övertygad om att ett sådant arbete måste intensifieras. När valmönster sätts i relation till bakgrundsfakta om människan får vi en meningsfull analys av spelresultat. Det arbete kommer att bli avgörande för budgetspelsmetodens framtida användning.

8.2 Speciella synpunkter

Jag skall här behandla några väsentliga mätmetodiska aspekter på budgetspelsmetoden som framstått som angelägna i arbetet med Västerås-exemplet. Jag tänker på följande tre:

- 1 validitet
- 2 reliabilitet
- 3 hanterbarhet

8.2.1 Validitet

Ett svårt, men viktigt begrepp i allt mätmetodiskt arbete är validitetsbegreppet. Med validitet menas "att mätmetoden/mätinstrumentet mäter det som det är avsett att mäta". Det finns olika typer av validitet av vilka jag skall vidröra ett par i detta sammanhang genom att kommentera Västerås-exemplet.

- 1 En fråga man måste ställa sig om budgetspelen i Västerås är följande: Mäter budgetspelen det de är avsedda att mäta? Vid en första anblick anser jag att man får klart för sig att de är okomplicerade mätinstrument som mäter människans beteenden och attityder/åsikter om hur den kommunala servicen framgent bör ordnas i kommunen. Om man granskar dem närmare finner man dock att de i ett flertal avseenden är komplicerade. Mängden alternativ, typen av alternativ (konkreta resp abstrakta), målsättningar bakom alternativen, anvisningar för spelens genomförande etc komplicerar denna bild avsevärt. Jag vet inte hur olika människor i detalj uppfattar spelen.
- 2 Om jag ser till innehållet i de spel vi provat blir bilden inte enklare. Hur uppfattar olika människor spel resp enskilda alternativ? En reaktion har vi fått genom att några av de spelande invänt hur omöjligt det är att jämföra vissa av alternativen, några har ansett att vissa programområden varit ointressanta, ytterligare andra har tyckt att "fel" alternativ varit med. Alla dessa kommentarer bidrar till nödvändigheten att strikta validitetsprövningar göres.

Jag skall nu inte låta alltför pessimistiskt beträffande validitetsproblematiken för budgetspelsmetoden. En tröst är att det finns andra mera vedertagna mätmetoder (t ex intervju-metoden) där validitetsaspekten är mycket svagt belyst.

8.2.2 Reliabilitet

En annan viktig mätmetodisk aspekt är mätmetodens/instrumentets reliabilitet (tillförlitlighet). Denna är ofta enklare att bestämma än validiteten och det finns ett flertal välutvecklade sätt att bestämma den.

I Västerås-exemplet har jag inte gjort några systematiska reliabilitetsprövningar utan måste nöja mig med några kommentarer.

Ett enkelt sätt att studera ett mätinstruments reliabilitet är att upprepa mätningen med samma personer efter en tid. Om instrumentet har hög reliabilitet skall samma resultat uppnås vid båda tillfällena. Det enda lilla exempel jag har på en sådan mätning i Västerås-exemplet är för de politiskt engagerade som spelat i egenskap av tidningsläsare (VLT-spelen) och i rollen som partifunktionär (soc dem eller centerspelen). Materialet är mycket litet men ger god reliabilitet för de båda mätningarna.

Kontroll av reliabiliteten är väsentlig och måste fastställas för spelmetoden i ett senare sammanhang.

8.2.3 Hanterbarhet

Den tredje faktorn jag anser viktig att nämna här är spelmetodens hanterbarhet. Med hanterbarhet avser jag möjligheten att använda budgetspel på ett mera konkret, praktiskt plan. Om ett budgetspel utformas alltför komplicerat kommer hanterbarheten att sjunka och metoden kommer att bli oanvändbar.

Västerås-exemplet såsom vi utformade det blev framför allt i tidningsversionen för utförligt. Mängden information som föregick spelen och mängden innehåll i varje spel blev mycket att ta del av. Vi har också i efterhand hört spridda kommentarer att materialet betraktats som alltför omfattande. Stencilversionen är emellertid en förbättring i det avseendet.

Ur hanterbarhetssynpunkt är det framför allt två led i användandet av budgetspelsmetoden som är viktiga att hålla i minnet: innehåll och konstruktion.

8.3 Vidareutveckling av budgetspelsmetoden

Om budgetspelsmetoden skall användas i framtiden för att studera människans preferenser på den byggda miljön återstår mycket arbete med att förbättra och förfina metoden.

Ett viktigt led i ett sådant arbete är att utveckla budgetspelsmetoden i en systematiskt upplagd metodstudie då det ges möjligheter att jämföra budgetspelsmetoden med andra mätmetoder. Ett annat viktigt led jag redan varit inne på ovan är att systematiskt fastställa budgetspelsmetodens

mättekniska egenskaper. Det är då särskilt viktigt att studera:

- 1 Validitet
- 2 Reliabilitet
- 3 Hanterbarhet

En tredje punkt jag vill uppmärksamma hör samman med budgetspelsmetodens mättekniska egenskaper och det är framför allt tre jag tycker är särskilt viktiga att arbeta vidare med:

1 Innehåll i budgetspel

Avgörande för alla budgetspel är innehållet. Det svåraste arbetet ligger i att välja ut de alternativ som skall ingå i ett spel. Det bör vara angeläget att finna nya vägar att bestämma vilka alternativ som skall ingå. Eftersom det spontana inslaget går förlorat kan ett sätt vara att via ostrukturerade intervjuer med ett urval få in förslag till alternativ som senare ingår i ett spel om samma företeelse.

2 Presentation av budgetspel

Presentationsmässigt måste många förbättringar kunna göras. En idé som jag anser god, återfinner jag i Hoinville Game (se avsnitt 4.2.1, Figur 4) i vilket man på ett översiktligt spelbord presenterar speldelarna. Prövningar bör också göras när budgetspel presenteras tillsammans med andra mätmetoder (t ex intervjuer, enkäter).

3 Bearbetning av budgetspel

Det mesta arbetet för närvarande med budgetspelsmetoden återstår på bearbetningssidan. Arbeta med analys av valmönster i spel kombinerade med bakgrundsfaktorer om människan måste intensifieras.

I denna rapport har jag redovisat en del av arbetet - det mättekniska - med budgetspelsmetoden tillämpad i den kommunala planeringen i Västerås kommun. Arbetet med budgetspelsmetoden skall inte ses som avslutat här och jag vill gärna ta tillfället i akt för en kommentar.

I kapitel 2 i den här rapporten formulerade jag det problem som skulle behandlas i detta projekt på följande sätt:

"Budgetspelsmetoden - ett sätt att mäta människans preferenser på byggd miljö?"

Frågan är med avsikt ganska allmän i sin formulering och är ganska enkel att besvara. Budgetspelsmetoden är ett sätt att mäta människans preferenser på byggd miljö. Budgetspelsmetoden är enligt mitt förmenande också ett bra sätt; den ger oss möjlighet att samtidigt studera människans beteende och attityder/åsikter.

Jag vill emellertid utvidga resonemanget här.

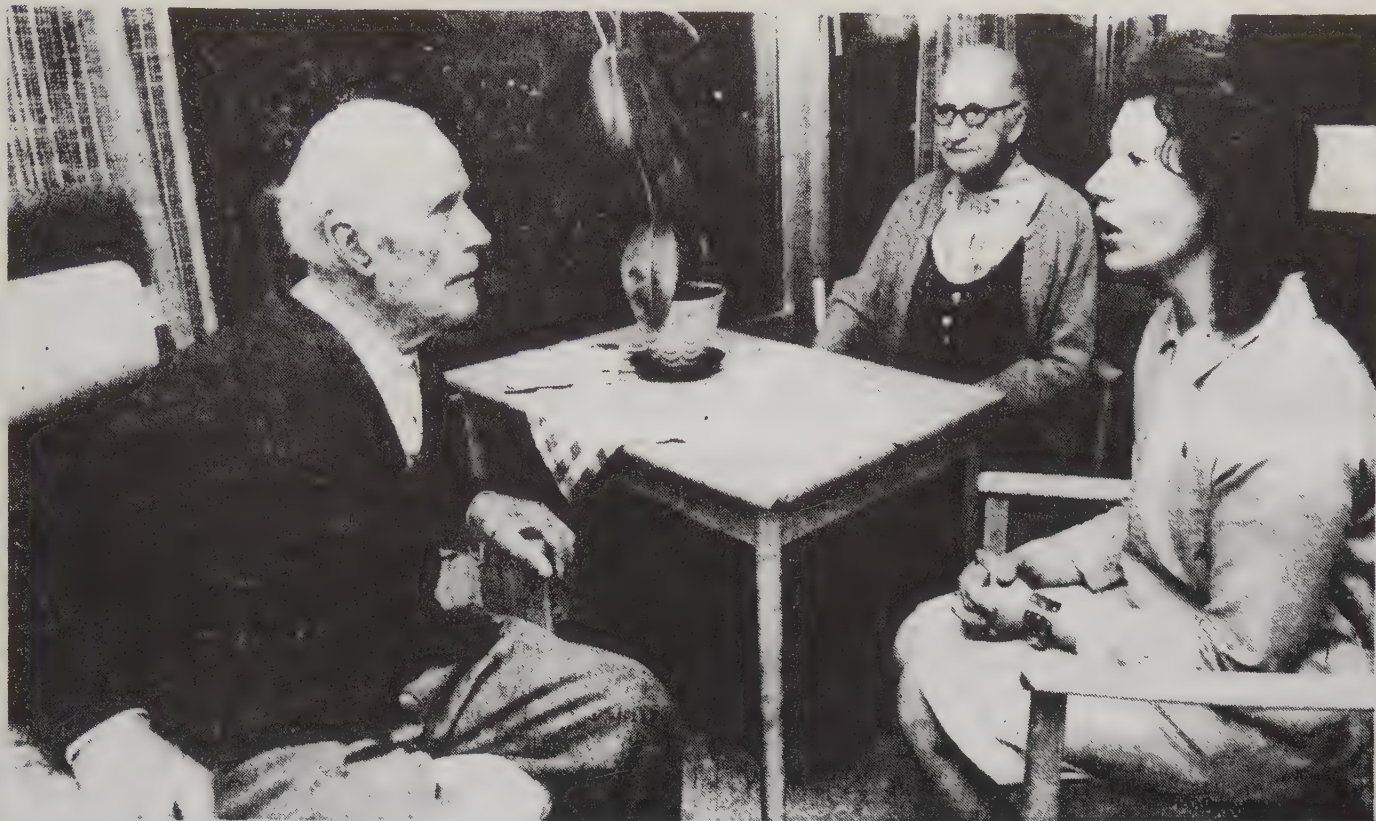
Om man skall utröna innehållet i relationen människa - byggd miljö är det nödvändigt att mera systematiska försök göres för att finna användbara metoder för sådana mätningar. De metodfragment vi för närvarande arbetar med och som vi hämtar från olika vetenskapliga discipliner är otillräckliga. Den byggda miljön måste i större utsträckning än hittills utformas med hänsyn till mänskliga preferenser och det är min förhoppning att budgetspelsmetoden skall kunna bidra till att den kunskapen ökar hos dem som fattar beslut om miljöutformningen.

LITTERATURFÖRTECKNING

- Boalt, C & Ahlund, O, 1972, Metoder för erfarenhetsåterföring - diskussionsPM, (Institutionen för byggnadsfunktionslära, LTH). Stencil. Lund.
- Boendepreferenser, 1970, (Sociologiska institutionen, Linköping). Stencil. Linköping.
- Brandt, L E, 1975, När folket skulle påverka budgeten. (Statsvetenskapliga institutionen. Uppsala). Stencil. Uppsala.
- Chapin, F Stuart, 1965, The study of urban activity systems, Book, Urban Land Use Planning. (University of Ill. Press). 2nd edition, pp.221-253. Urbana, Illinois.
- Dahlman, S & Sjölin, E & Ahlund, O 1971, Dimensionering och disponering av boenderum för rehabiliteringsklinik. (Institutionen för byggnadsfunktionslära. LTH). Arbetshandling 2. Lund.
- Hoinville, G, 1971, Evaluating community preferences. (Environment & Planning). Vol 3. pp. 33 - 50. London.
- Hoinville, G, 1974, Understanding community values, preferences and priorities. (Social and Community Planning Research). London.
- Lindberg, G, 1967, Studentbostadens utformning och sociala roll. (Institutionen för byggnadsfunktionslära, LTH). Arbetsrapport 3. Lund.
- Lindström, B & Ahlund, O 1968, Hushållsteknisk utrustning i flerfamiljshus. (Institutionen för byggnadsfunktionslära, LTH). Arbetsrapport 3. Lund.
- Robinson, I M, 1975, Trade-off games, Book, Behavioral Research Methods in Environmental Design, Ed William Michelson. pp. 79 - 118.
- Rosengren, K E, 1971, Sociologisk metodik. Stockholm.
- Wilson, R L, 1962, Livability of the City: attitudes and urban development, Book, Urban Growth Dynamics in a Regional Cluster of Cities, Eds F Stuart Chapin and Shirley F Weiss. pp. 359 - 399. New York.

INFORMATION I VESTMANLANDS LÄNS TIDNING
SOM FÖREGICK SPEL 1 OCH 2

(Av utrymmesskäl presenteras inte informationen
som föregick de övriga spelen i detta samman-
hang)



VLT-foto: SVANTE REMSHAGEN

Första uppgiften handlar om socialvård — varav äldreomsorgen är en del. Hur skall man bäst använda pengarna där? Gunnar Tungström, 100 år och Selma Westerman sitter och pratar med Ingrid Gustafsson, vårdbiträde på Södergården i Västerås.

Chans att påverka kommunen Var med i VLT:s budgetspel

Hur skall 50-lapparna fördelas i Västerås?

Hur tror Du det känns att vara kommunal förtroendemannan? Att veta att det finns en lång rad i och för sig angelägna förslag till nya aktiviteter eller utveckling av gamla, men samtidigt vara på det klara med att det inte finns obegränsat med pengar att ta av?

Du har möjlighet att pröva på detta genom att delta i VLT:s budgetspel, vars "förspel" publiceras i dagens tidning och som drar i gång på allvar i morgon, lördag.

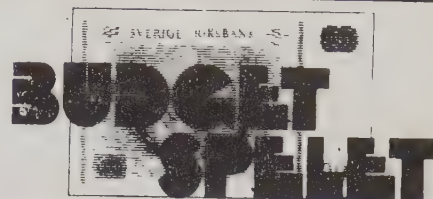
Utgångspunkten är, att kommunen har möjlig-

het till vissa utökningar — femtio kronor av det "Västerås-Svensson" betalar i skatt kan användas till expansion inom varje område som budgetspelet omfattar.

Hur skall femtilapparna fördelas? Det blir Din uppgift i nio "spel", varav två publiceras i morgon. Premiärspelen handlar om socialvård och för att ge en bakgrund har vi i dag en fyllig intervju med socialdirektören om socialförvaltningens ekonomi.

(Sid. 8, 1975-01-25)

I VILKEN TAKT OCH ORDNING SKALL VÄSTERÅS UTVECKLAS?



Säg hur DU tycker i VLT:s budgetspel!

Hör Du till dem som anser att den enskildes åsikter om kommunens ekonomiska planering aldrig har en chans att nå fram till beslutsfattarna? Att det är en "ocean" mellan de styrande i kommunen och vanligt folk?

Här får Du ett tillfälle att säga Din mening! VLT ordnar — med början i morgon, lördag, och fem veckor framåt — ett "Budgetspel", som kretsar kring Västerås kommuns ekonomi. Spelet genomförs i nära samarbete med kommunens budgetavdelning och förvaltningar. Samtliga partier, som är representerade i fullmäktige, ser positivt på arrangementet, som också villar på vetenskaplig grund genom medverkan av universitetslektor Owe Åhlund, Lund.

Att spelet genomförs just nu hänger samman med att de styrande under våren skall lägga fram förslag till en verksamhetsplan för åren 1975—1978. Den skall i grova drag beskriva hur verksamhetsgrenarna skall utvecklas under perioden. I många fall — det gäller nästan varenda post — står kommunalmännen inför svåra avväganden. De pengar som väntas flyta in räcker inte till allt man önskar genomföra. Det gäller att turordna — att prioritera, för att ta till ett mo-deord.

TURORDNA!

Det är den turordningen Du får möjlighet att påverka

genom att delta i "spelet".

Många och mycket av det som skall inträffa i kommunen är obligatoriskt. Inom exempelvis skolan och det sociala verksamhetsfältet är mycket styrt av lagar och förordningar och en hel del grenar är bundna av redan fattade beslut. Att göra förändringar härvidlag tar tid — det låter sig inte göras från ett budgetår till ett annat. Men i en flerårsplan kan kommunen visa vilken kurs man ämnar följa. Och där kan Du säga Din mening!

En vital fråga i sammanhanget är naturligtvis hur stora resurser kommunen kommer att disponera i framtiden. Detta kan delvis styras — skatten kan höjas, sänkas eller hållas oförändrad. Men till ännu större del påverkas resurserna av yttre omständigheter, exempelvis kommuninnevånarnas inkomster (underlaget för kommunens skatteinkomst). Detta är speciellt intressant just nu, i skuggan av energikrisen.

SATSA 50-LAPP!

Men oavsett resurstillväxten behövs en verksamhetsplan, där de kommunala programmen turordnas. Skulle det gå så långt att resurserna minskar är det lika viktigt veta, vilka åtgärderna som anses minst angelägna.

Att genom ett budgetspel be-läsarna uttala sig i alla detalj-frågor skulle bli alltför mastigt. Därför har vi ryckt loss några avsnitt inom olika förvaltningar

som underlag för spelet.

Det riktar sig direkt till "vanligt folk". Några förkunskaper i budgetfrågor behövs inte. För att så många som möjligt skall hänga med, handlar spelet inte direkt om de miljoner och hundratusentals kronor som budgethandlingarna vimlar av. Frågan är i stället, hur mycket Du vill satsa på utökning inom olika områden av de pengar Du själv betalar i kommunalskatt.

Som normalinkomsttagare betalar Du 1978 så där kring 8.000 kr till landsting och kommun. Vi låter Dig i spelet använda några hundralappar för att markera hur Du vill ha Västerås ordnat.

Det blir åtta spel med direkt anknytning till skilda kommunala förvaltningar i Västerås (i ett fall till landstinget). I vart och ett av fallen får Du upp till 50 kronor att "spela" med. Vi anger alternativa förslag till hur femtilappen kan spenderas. Vill Du satsa hela summan på ett av alternativen, står det Dig fritt. Vill Du spara femtilappen helt eller delvis går det också bra.

SOM INÄMND

De åtta områden som skall belysas är: Service åt pensionärer och handikappade. Socialvård i form av barnavård, nykterhetsvård, socialhjälp. Utbildning. Barntillsyn. Kultur. Fritid. Trafik. Sjukvård.

När Du funderar över fördelningen, kan Du låtsas vara

en nämndledamot, som av kommunstyrelsen fått en ekonomisk ram för verksamhetsutökningar att hålla Dig inom. Det är så det går till i verkligheten. Skillnaderna är bara, att de verkliga nämndledamöterna bollar med siffror med många nollor efter och Du med endast femtilappar och att Du slipper ge Dig in i alla detaljfrågor.

När dessa omgångar är avslutade, blir det en slutomgång då Du spelar rollen av kommunfullmäktigeledamot. Då gäller det inte längre att turordna inom en så relativt snäv sektor som en förvaltning utgör, utan att säga vad Du anser vara mest viktigt inom hela det kommunala verksamhetsfältet.

PRIS-CHANS

Att göra budgetspelet till en pristävling i vanlig bemärkelse låter sig inte göras. Men för att stimulera till stort deltagande kommer ändå en rad priser att fördelas.

Tjugofem pristagare skall lottas fram — varje pris upptar två abonnemang till Västerås teater i höst. Men det är bara de som är flitiga deltagare som får vara med om utlottningen — endast de som lämnat in förslag till sista spelet och dessutom till minst fyra av de övriga uppgifterna har prischans.

I morgon kommer alltså de två första uppgifterna — båda inom den sociala sektorn. Därför publicerar vi i dag en del uppgifter om den sociala verksamheten i Västerås.

(Sid. 8, 1974-01-25)

Medelsvensson skattar 1.040 kr till det sociala



Av de grenar som figurerar i budgetspelet drar den slutna åldringsvården 274 kr av den kommunalskatt en medelinkomsttagare betalar.

Verksamheten inom den sociala sektorn i Västerås under 1974 beräknas kosta 90,8 miljoner kronor brutto. Sedan bidrag från stat och landsting samt avgifter och andra inkomster dragits av, återstår en nettokostnad om 50,9 miljoner kr — det belopp som slås ut på våra skattsedlar. I den summan är inte det kommunala bostadstillägget till folkpensionärer inräknat eftersom det går direkt via drätselkontoret.

I budgetspelet heter det i en av utgångspunkterna att en medelinkomsttagare betalar cirka 8.000 kr i kommunal- och landstingsskatt år 1978. Av det beloppet går, enligt var socialkamrer Gunnar Nilsson räknat fram, 1.040 kr till den sociala verksamheten. Av de grenar som figurerar i budgetspelet drar den slutna åldringsvården 274 kr av summan, hemsamaritverksamheten 99 kr, färd-

tjänsten 14 kr och den uppsökande verksamheten 4 kronor.

Personalkostnaderna utgör den tyngsta delen i den sociala budgeten. I år utbetalas nära 37,9 milj. kr i löner, varav 8,9 milj. kr gäller de 163 helårsarbetarna inom socialförvaltningen i stadshuset. Dessa 163 tjänster är uppdelade på 12 i administration, 60 kontorister och 91 som hänförs till utrednings- och assistentpersonal för enskilda ärenden.

Den totala personalstyrkan uppgår till ganska exakt 1.300 personer, varav en mycket stor grupp utgörs av deltidsanställda. Det gäller hemsamariterna, där 850 utför arbetstid som kan omräknas till 275 årsarbetare. En stor grupp är också ålderdomshemspersonalen — 297 personer. Personalkostnaden på ålderdomshemmen ligger f.n. på 14,7 milj. kr medan hemsamaritverksamheten drar cirka 8,6 milj. kr i personalkostnader.

INFORMATION I VESTMANLANDS LÄNS TIDNING
SPEL 1 OCH 2

(Sid. 8, 1974-01-25)

(Artikeln, som var införd på en sida i tidningen, har här delats upp på sidorna 1(4) - 1(6).)

När budgetspelet i VLT dras igång på allvar — i morgondagens tidning — ställs allmänheten direkt inför två uppgifter, vilka båda gäller hur man vill turordna utvecklingsplaner för verksamhetsgrenar inom den sociala sektorn. Ett avsnitt handlar om

service åt pensionärer och handikappade, ett annat om barnavård, nykterhetsvård och socialhjälp. Socialdirektör Dan Carleberg minns i sammanhanget om, att den sociala verksamheten i hög grad styrs av lagar och förordningar, som säger när ingripanden måste göras. Men kommunen har också möjligheter att göra frivilliga åtaganden eller att utöka omfattningen av obligatoriska uppgifter över minimigränserna.

**BUDGET-
SPELET**

socialdirektören ger en
bakgrund inför "spelet":

**Normalisering — en grundtanke.
Målsättningarna flyttas fram**

INFORMATION I VESTMANLANDS LÄNS TIDNING SPEL 1 OCH 2

(Sid. 8, 1974-01-25)

Den dominerande verksamheten inom socialförvaltningen bedrivs på två "fronter" — i socialvårdsavdelningarna (med deras arbetsgrupper) och på hemvårdsavdelningen (ålderdomshem, hemsamaritverksamhet etc.). Men där finns också en rad andra specialuppgifter — exempelvis frågor om bostadstillägg till barnfamiljer och handikappade, om bidragsförskott etc.

I socialvårdsavdelningarnas grupper handläggs frågor om socialhjälp, barnavård och nykterhetsvård. Alla ärenden rörande samma familj behandlas i samma grupp, nu sedan den s.k. helhetsprincipen genomförts. Förr fanns särskilda avdelningar för barnavård, nykterhetsvård och socialhjälp. Samma koncentration som inom förvaltningarna har skett också på förtroendemannasidan — alla sociala ärenden behandlas i en enda nämnd: sociala centralnämnden.

NORMALISERING

Verksamheten inom den sociala sektorn är mycket omfattande, både om man ser till ärendenas antal och art. Det som tas upp i budgetspelet är endast ett axplock bland verksamhetsområdena. Vi har valt sektorer där kommunen kan göra mer eller mindre frivilliga åtaganden — i flera fall områden kring vilka debatter pågår om servicegradens omfattning och i något fall om verksamhet skall starta eller ej.

— En allt viktigare utgångspunkt när vi diskuterar formerna för social verksamhet är den s.k. normaliseringsprincipen, säger socialdirektören. Den kan närmast översättas med, att de sociala myndigheterna alltmer strävar efter att i möjligaste mån undvika särbehandling i arbetet med att ordna för en normal livsföring för så många som möjligt som på olika sätt "står på sidan om".

Men var ligger "normalnivån"? En fråga omöjlig att svara exakt på, inte minst därför att målsättningarna flyttas fram, allt efter som den allmänna standarden ökar. Framflyttade målsättningar kräver nya resurser och eftersom resurser inte kan plockas fram i önskad — även i betydelsen krav från allmänheten — takt, är vi tvungna att turordna, att göra planer där det vi anser som mest angeläget får förtur?

— Vad är då mest angeläget? Olika människor tycker olika. Det har vi kännning av, inte minst genom kontakter med påtryck-

ningsgrupper. Jag är övertygad om att det kommer att märkas också i budgetspelet!

FÄRDTJÄNSTEN

Bland åtaganden där omfattningen varit — och är — föremål för diskussion finns färdtjänsten för handikappade och ålderspensionärer. En principfråga är: skall kommunen avgöra högsta antalet resor?

— I Västerås prioriteras resor till och från arbete eller annan regelbunden aktivitet, exempelvis vissa föreningsaktiviteter. Övriga resor fördelas i princip lika bland dem som bedömts vara berättigade till färdtjänst och skall kostnadsfritt rymmas inom ramen för tilldelat anslag. Detta gäller taxiresor. Härtill kommer resor med specialfordon, där antalet resor begränsas av färdtjänstbussarnas kapacitet. Vissa andra kommuner har infört ett legitimationskort, som berättigar till obegränsat antal taxi-resor.

En annan fråga är: hur mycket skall den resande betala? Västeråsprincipen ända sedan starten är, att biljetten skall kosta lika mycket som en pollettresor på ordinarie buss, f.n. kr 1:05.

Ett av färdtjänstens huvudsyften är att bidra till att bryta den sociala isoleringen för rörelsehindrade och deras anhöriga. Omfattningen av verksamheten kan väntas öka, inte minst på grund av de många trafikolycksfall med personskador som inträffar numera. Men skall samtidigt resurser sättas in för att öka antalet resor för var och en som omfattas av verksamheten? Något för "budgetspelarna" att fundera över!

LITE ÅT MÅNGA

Hemsamaritverksamheten har stor omfattning. Både ålders- och förtidspensionärer har möjlighet till några timmars hemhjälp i veckan. Avsikten är att vederbörande skall få så mycket hjälp att han/hon kan stanna så länge som möjligt i sin invanda miljö. Västerås kommuns nettokostnad för hemsamaritverksamheten rör sig om cirka 5 milj krom året.

Västerås har stannat för att bjuda "bred" verksamhet — d.v.s. att ge hjälp åt många, men att ligga lågt med antalet hjälptimmar för var och en. Cirka 3.000 personer har i genomsnitt två timmars hjälp per vecka. Den stora spridningen ger den goda bieffekten av att bli en kontaktväg mellan myndigheterna och ett stort antal pensionärer.

— Vi ligger i topp i landet när det gäller att ge en stor andel av

pensionärerna hemhjälp. Men vi ligger långt nere på listan om man ser till antalet hjälptimmar per pensionär, summerar Dan Carleberg, som också noterar att kommunen har infört kompletterande hjälpinsatser till de pensionärer som har egen lägenhet: mat- och telefonservice.

MER PERSONAL!

På ålderdomshemmen i Västerås finns i dag 725 platser varav rätt många utnyttjas av långtidssjuka. För närvarande finns en väntelista till ålderdomshemmen, som upptar 150 namn, men långt ifrån alla dessa har akut behov av att flytta in på ett hem. Medelåldern bland dem som bor på ålderdomshem i Västerås är numera över 82 år.

Detta är några fakta som kan vara bra att ha i minnet när man diskuterar den fortsatta utbyggnaden av institutionsvården.

Det stora antalet långtidssjuka eller på annat sätt särskilt vårdkrävande personer på hemmen har inneburit en hård belastning på personalresurserna. Smärre personalförstärkningar har skett och dessa har helt måst styras till de avdelningar som berörs av nämnda problem. Behovet av personalförstärkning på de verkliga friskavdelningarna har fått stå tillbaka.

Från de sociala myndigheternas sida är man ledsen över att inte kunna bjuda de friska pensionärerna all den personliga service man skulle önska.

Personallökningar är emellertid beslutade. Men för att nå den önskade standardhöjningen, som medger ökad personkontakt och psykisk aktivering bland hyresgästerna, behövs ännu större ökning av personalstyrkan. Men det låget skulle faktiskt uppstå också om de många pensionärer med svåra åldersförändringar, som vistas på hemmen, kunde erbjudas vård på sjukhem, där de ju också skulle kunna få mer adekvat vård. Landstinget håller på att rusta upp sin långvårdsverksamhet och det finns i allra högsta grad med i bilden i den planläggning för framtiden som görs för åldersvården i Västerås.

Nu diskuteras också möjligheten att bygga servicehus — ett mellanting mellan pensionärshem och ålderdomshem, där pensionärerna själva kan bestämma vilken servicegrad de önskar — och betala i proportion till det.

UPPSÖKANDE

Uppsökande verksamhet är ett aktuellt begrepp inom social-

INFORMATION I VESTMANLANDS LÄNS TIDNING
SPEL 1 OCH 2

(Sid. 8, 1974-01-25)



Det här är den första anhalten för alla som för första gången kommer i beröring med socialförvaltningen i Västerås. Den kamerala avdelningens "storrum". Fr. v. socialkamrer Gunnar Nilsson, socialsekreterare Gunnar Samuelsson samt fru Carmen Eriksson.

vården. Men folk menar så olika med uttrycket. Fältassistenterna har på sitt sätt uppsökande verksamhet — de söker upp "på gatan". Socialhjälpsslagen menar emellertid en mer systematisk typ av uppsökande verksamhet — att kartlägga situationen för olika kategorier av människor, som förskolebarn, handikappade, pensionärer etc. Man kan ofta tala om en inventering som grund för den framtida verksamheten och därmed av resursbehovet. Avsikten är att få fatt i personer med behov av vård eller annan hjälp i tid. Vederbörande kanske inte själv har initiativförmåga eller mod att söka hjälp.

Flera sådana inventeringar har redan genomförts i Västerås, men flera insatser anses vara nödvändiga. Frågan diskuteras i sociala kretsar och den kan också väntas bli diskuterad bland deltagarna i budgetspelet...

Finns det anledning att inrätta bostäder med tillsyn för personer som betraktas som störande? Det skulle kunna gälla personer som vistas på institutioner men inte faller riktigt inom ramen där, det kan gälla människor i samhället i övrigt.

— En sådan inrättning innebär avsteg från den normaliseringsprincip jag talat om tidigare, säger socialdirektören. Men här gäller det en extrem grupp, som det gjorts många försök att hjälpa till en normal tillvaro. När det misslyckats återstår att hjälpa dem att få leva under ordnade förhållanden, även om det innebär en viss isolering. Det kan exempelvis gälla att skaffa en bostad för människor som inte haft en egen bostad på årtionden.

— Det har diskuterats någon typ av "paviljongbygge", där vederbörande har egen bostad, men där det finns viss service

dygnet runt. Utan tvekan en debattfråga.

I budgetspelet finns också med en fråga om vad allmänheten vill satsa på arbetsträning för ungdomar. Det är en verksamhet som med framgång prövats i ett par år och som park och fritid svarat för på ett utomordentligt sätt. Det gäller ungdomar som har dåligt utgångsläge genom begränsad grundutbildning, genom att ha hamnat i giftmissbruk eller på annat sätt hamnat i underläge. I dagens hårda arbetsmarknadsläge ligger de dubbelt illa till.

Bör den verksamheten byggas ut och i så fall hur mycket? VLT-läsarna har möjlighet att svara på det i morgon, liksom på frågor om man skall "köpa" arbetsplatser åt alkoholskadade eller inrätta egna kommunalt drivna arbetsplatser för samma grupp.

BUDGETSPEL 1 - 9 I VESTMANLANDS LÄNS TIDNING

(En sida här motsvarar en sida i tidningen.)

(Den första sidan 2(1) återges delad och uppförstorad på sidorna 2(6)-2(9).)

VESTMANLANDS LÄNS TIDNING

SPEL 3 OCH 4

(1974-02-02)

DAGS ATT FÖRDELA NYA FEMTILAPPAR!

Dags för Budgetspel 3 och 4! I dag handlar det om utbildning och barmillsyn. Läsarna föreslår – där deltagarna i spelet får 80 kronor av vad de själva betalar. Kommunalskatt för deltagarna och ett av spelet.

Du får göra av med hela femtilappen till en enda utökning. Du får spara den helt om de föreläsare verksamhetsutövare inte får dig i saken och du kan också dela upp slanten mellan flera ändamål. Priset som om du skulle vitta i skolstyrelsen eller barnstyrelsen och har till uppgift att

bestämma om hur utökningarna skall utformas! Svaren på Budgetspel 3 och 4

Det är för sent – Du har tid på Dig till på tisdag, 5 februari! Postar Du före den dagen, kan

Som tidigare nämnts blir det sammanlagt tio spel – fyra dubbelomgångar – och en av utökning utövning med en enkel rond i den sista omgången kommer frågor till om omfördelning av pengar mellan olika förvaltningar.

Den som deltar i minst fem spel – spel 9 obligatoriskt – får vara med om utökning av lugnet prioriterat. Samtliga prioriterade av utökningarna kommer att gå till Västmanlands Läns Tidning, Box 3, 721 03 Västerås. Skriv "Budgetspel 3-4" på kuvertet!



Sagostund på förskolan – läraransvarigerna Eva Persson och Lena Lager för en mångfaldig utövning av barn på Västby.

SPEL 4: Om utbildningsresurser

A Ökade resurser till vuxenstudierande
Målsättning
Vuxenstudierande som inte har grundskolekompetens bereda möjligheter att avgiftsfritt bedriva studier i svenska, matematik, samhällsundervisning och engelska (s.s. prioriterad studieinriktning) inom grundskolans ämnesområde.

F.n. kan antalet elever i denna vuxenundervisning beräknas till 10 000 per termin vilket antal dock vid antagandet reform torde komma att öka relativt kraftigt.

Olika handlingsalternativ:

- Analag till studieorganisationsområde ska så att nuvarande avgifter från deltagarna kan sänkas med 50 proc.
- Analag till studieorganisationsområde ska så att nuvarande avgifter från deltagarna helt kan tas bort.

Du kan även satsa 37,50 kr resp. 50 kr om Du vill öka resurserna ännu mer så att kursavgiften kan sänkas även i andra ämnen.

Du satsar:
12:50 kr
25 kr

B Ökade resurser för frivillig musikundervisning
Målsättning
Alla anslutna nybörjare till förberedande undervisning (rytm och sång, blockflöjt och mandolin) skall kunna tas emot även framtida utövare till detta medför inräkningar i den fortsatta undervisningen (piano, gitarr, arkorg och blåsinstrument).

F.n. anslutna varje år ca 2 000 elever i den förberedande undervisningen mot ca 1 300 elever höstterminen 1975 vilket innebär att väntelistan ökas från normalt ca 800 elever till ca 1 300 elever.

Olika handlingsalternativ:

- Verksamheten utökas med ca 10 proc. vilket innebär att väntelistan "Återställs" till 1973 års nivå.
- Verksamheten utökas med ca 20-25 proc. vilket innebär att väntelistan helt avbättras.

Du kan även satsa 37,50 kr resp. 50 kr om Du vill öka resurserna ännu mer, exempelvis ge möjligheter till mera individuell undervisning, mera tid per elev och grupp o.s.v.

Du satsar:
12:50 kr
25 kr

C Mellanmål till elever vid högstadies och gymnasier.
Målsättning
Allt tillhandahållna elever med lång skolgång ett mellanmål på eftermiddags (mjölk och bullar) till subventionerat pris eller helt gratis.

F.n. betalar eleverna själva all förbrukning utöver skoldrucken.

Olika handlingsalternativ:

- Ett mellanmål i form av mjölk och bullar tillhandahålls för 70 öre.
- Ett mellanmål i form av mjölk och bullar tillhandahålls för 50 öre.

Du kan även satsa 37,50 kr resp. 50 kr om Du vill att mellanmålet skall serveras ännu billigare eller helt gratis.

Du satsar:
12:50 kr
25 kr

D Förbättrad kvalitet på skolmaten
Målsättning
Skolmaten i.n. är att tillföra eleverna en lämplig mängd energi och näringsämnen och därmed ge bästa möjliga hälsa tillväxt samt fysisk och psykisk prestationsförmåga. Skolmatten ska tillgodose 80 proc. av dygnsbehovet av kalorier och näringsämnen. Skolelever ska rekommenderas. För livsmedelsplan användes nu 1,1 kr per portion. Ytterligare höjd standard kan åstadkommas om analysen för livsmedelsplan höjs.

Olika handlingsalternativ:

- Analag till 1,50 kr per portion för att åstadkomma attraktiva maträtter.
- Analag till 1,10 kr per portion för att åstadkomma attraktiva maträtter.

Du kan även satsa 37,50 kr resp. 50 kr om Du vill höja standarden ännu mera.

Du satsar:
12:50 kr
25 kr

E Flera läroböcker som gåva
Målsättning
Att förse varje elev med en lärobok i varje ämne som underlag för framtida återbetalande studier – härvid undviks nuvarande system med "lån" av studiematerial tillfråga under tiden som ämnet studeras.

Olika handlingsalternativ:

- Reformen genomförs till 80 proc. d.v.s. i genomgått för varje elev fem läroböcker per ämne som gåva.
- Reformen genomförs helt, d.v.s. i genomgått för varje elev tio läroböcker per ämne som gåva.

Du kan även satsa 37,50 kr resp. 50 kr om Du vill satsa ännu mer på utdelning av undervisningsmaterial, exempelvis i form av kompletteringsmaterial för "barnutbildning".

Du satsar:
12:50 kr
25 kr

SPEL 3: Frågor om barmillsyn

A Utbyggnad av institutioner för förskola-heltid (daghem)
Målsättning
Att genom pedagogisk fostran och tillflyk i gruppmiljö främja barna utveckling intellektuellt, känslomässigt och socialt, att utjämna skillnader i barna levnadsvillkor, rekommendationer, kulturellt etc. samt att möjliggöra för föräldrar att förvärvsarbeta eller studera.

Vid utgången av år 1978 beräknas behovet av plats till ca 4 400 platser i heltidsförskola eller familjedaghem. Med en tidigare planerad utbyggnad av ca 100 nya platser per år finns vid utgången av 1978 ca 1 800 platser utbyggda.

Olika handlingsalternativ:

- Utbyggnadsplanen ökas så att fram till år 1978 byggs ytterligare ca 60-70 platser (utöver tidigare beräknade 100 nya platser per år).
- Utbyggnadsplanen ökas så att fram till år 1978 byggs ytterligare ca 125-150 platser (utöver tidigare beräknade 100 nya platser per år).

Du får även satsa 37,50 kr resp. 50 kr om Du vill öka utbyggnadsplanen ytterligare.

Du satsar:
12:50 kr
25 kr

B Ökad personalitet vid institutioner för förskola-heltid (daghem)
Målsättning
Att ge ökade möjligheter till pedagogisk fostran och tillflyk i gruppmiljö genom att ge resurser som gör det möjligt att genomföra hela dagsprogrammet i lugn takt så att varje barn kan få den hjälp och den stöd som barnen behöver.

F.n. är platserna till personaliteten skall vara 2,5 anställda på varje avdelning om 12-15 barn i åldrarna 1½-7 år. Genom att barna vistelseled för (föräldrar till) kl. 6.30-18 och personalen där för har arbetsarbete är det endast under 14 timmar under hela dagen som två vuxna arbetar samtidigt bland barnen. Händelser har barnutvecklingsvillkor i vissa ekonomiska resurser som gör det möjligt att vid avdelningar som tar emot barn med särskilda behov, handikapp etc. öka personaliteten genom att fördela fyra heltids eller deltidsposter för barnskötare. Detta kommer således endast att gälla ett fåtal av de totalt ca 100 avdelningarna i heltidsförskolor.

Olika handlingsalternativ:

- Personaliteten ökas så att samtliga avdelningar kan besättas med 2 2/3 tjänster som förskollärare och barnskötare.
- Personaliteten ökas så att hälften av avdelningarna kan besättas med tre tjänster och hälften med 2 2/3 tjänster som förskollärare och barnskötare.

Du får även satsa 37,50 kr resp. 50 kr om Du vill öka personaliteten ytterligare.

Du satsar:
12:50 kr
25 kr

C Ökad personalitet vid institutioner för förskola korttid (barnträdgård)
Målsättning
En successiv förstärkning av personalen med en medhjälpare per avdelning för att förbättra möjligheterna att omätta målsättningar för förskolans pedagogiska innehåll i två så stora barngrupper (2x30 barn) som för- och eftermiddagsverksamheten innehar.

Olika handlingsalternativ:

- Utbyggnaden sker i sådan takt att reformen i slutet av perioden år genomförd till 25 proc.
- Utbyggnaden sker i sådan takt att reformen i slutet av perioden år genomförd till 50 proc.

Du får även satsa 37,50 kr resp. 50 kr om Du vill genomföra reformen i snabbare takt.

Du satsar:
12:50 kr
25 kr

D Utbyggnad av institutioner för fritidshem (för skolbarn med förvärvsarbetande föräldrar)
Målsättning
Samma som i A ovan.

Vid utgången av år 1978 beräknas efterfrågan på fritidshemplatser till ca 1 500. Enligt tidigare planerad utbyggnad, ca 100 nya platser per år, finns vid utgången av 1978 ca 1 100 platser utbyggda.

Olika handlingsalternativ:

- Utbyggnadsplanen ökas så att fram till år 1978 byggs ytterligare 100 platser (utöver tidigare beräknade 100 nya platser per år).
- Utbyggnadsplanen ökas så att fram till år 1978 byggs ytterligare 300 platser (utöver tidigare beräknade 100 nya platser per år).

Du får även satsa 37,50 kr resp. 50 kr om Du vill bygga ut verksamheten i ännu snabbare takt.

Du satsar:
12:50 kr
25 kr

E Utbyggd öppen eftermiddagsverksamhet för skolbarn
Målsättning
Genom ett mer utvecklat samarbete mellan kommunen och ungdomsorganisationer forma en meningsfull sysselsättning och tillflyk i barn i åldrarna 7-12 år såsom ett komplement till fritidshemmet.

Kommunfullmäktige har anslagit pengar i 1974 års budget för förskoleverksamhet i fyra stads delar.

Olika handlingsalternativ:

- Verksamheten utbyggs till att omfatta 8 nya ställen vilket möjliggör en eftermiddagsverksamhet för ytterligare ca 300 skolbarn.
- Verksamheten utbyggs till att omfatta 12 nya ställen vilket möjliggör en eftermiddagsverksamhet för ytterligare ca 600 skolbarn.

Du får även satsa 37,50 kr resp. 50 kr om Du vill bygga ut verksamheten i ännu snabbare takt.

Du satsar:
12:50 kr
25 kr



Maten lycka smaka fört i skol maten, till denna avdelning avdelningen som Stig-Lennart Hållberg utvecklar.

SPEL 3 Barmillsyn		Jag använder (krassa)
		0 12,50 25 kr 37,50 50 kr
A Utbyggnad av institutioner för förskola - heltid (daghem)	☐	☐
B Ökad personalitet vid institutioner för förskola - heltid (daghem)	☐	☐
C Ökad personalitet vid institutioner för förskola - korttid (barnträdgård)	☐	☐
D Utbyggnad av institutioner för fritidshem	☐	☐
E Utbyggd öppen verksamhet för skolbarn	☐	☐
Kom ihåg att du på dessa alternativ i spel 1 sammanlagt får använda högst 50 kronor		
SPEL 4 Utbildning		Jag använder (krassa)
		0 12,50 25 kr 37,50 50 kr
A Ökade resurser till vuxenstudierande	☐	☐
B Ökade resurser för frivillig musikundervisning	☐	☐
C Mellanmål till elever vid högstadies och gymnasier	☐	☐
D Förbättrad kvalitet på skolmaten	☐	☐
E Flera läroböcker som gåva i stället för lån	☐	☐
Kom ihåg att du på dessa alternativ i spel 1 sammanlagt får använda högst 50 kronor		
Efternamn	Förnamn (ej initialer)	
Gataadress	Postort och postadress	
Kupongen i kan skickas i ett kuvert till: Västmanlands Läns Tidning, Box 3, 721 03 Västerås. Markera kuvertet BUDGETSPEL.		
Du deltar i utökning av resurserna om Du förutser i slutspelen deltar i två av övriga fyra spelomgångar i en omgång av två spel.		



Matlagning på förskolan i Västby - Marianne Söderlund får hjälp med matlagningen av Johan, som nyligen utvald.

Skolmaten i en tillflyk till förskola i Västby - Marianne Söderlund får hjälp med matlagningen av Johan, som nyligen utvald.

SPEL 5: Ett spel om kultur

A Utbyggnad av huvudbiblioteket

Målsättning

Att sammanföra huvudbibliotekets nu splittrade verksamheter (b.l.a. barn-, ungdoms- och mu-
sikbibliotek) till en byggnad, vilken bättre anpassas till de krav på service i olika former (infor-
mation i form av utlåningar, lånadinter, böcker, språkkurser m.m.) som ett stigande kundunder-
lag efterfrågar.

Olika handlingsalternativ:

- 1 Huvudbiblioteket utbyggs så att det i begränsad omfattning tillgodoser krav på utrymme beträffande information, bokutlåning och tillgången till läsesalar m.m.
- 2 Huvudbiblioteket utbyggs så att det väl tillgodoser krav på utrymme förutom för information, bokutlåning och tillgången till läsesalar även för vägar för andra kulturella aktiviteter inom bibliotekets vägar.

Du får även satsa 37:50 resp. 50 kr om Du vill satsa på en intensivare verksamhet i ett nytt bibliotek

Du satsar:

12:50 kr

25 kr

B Ökat kulturutbud i olika stadsdelar

Målsättning

Att i samråd med bildningsorganisationerna vidga pågående förskäverksamhet till att omfatta
fortfarande kulturella aktiviteter i 15-20 stadsdelar.

Olika handlingsalternativ:

- 1 Verksamheten i 15-20 stadsdelar planeras med målsättningen två kulturkvällar per stadsdel varje månad.
- 2 Verksamheten i 15-20 stadsdelar planeras med målsättningen en kulturkväll per stadsdel varje vecka.

Du får även satsa 37:50 resp. 50 kr om Du vill utöka verksamheten ännu mer

Du satsar:

12:50 kr

25 kr

C Ökning av teaterutbudet

Målsättning

Att bjuda publiken ett rikare urval och möjligheter till bättre teaterbesök genom att utöka antalet
pjäser per abonnemang från nuvarande tre per säsong.

Olika handlingsalternativ:

- 1 Antalet pjäser per abonnemang utökas från tre till fyra.
- 2 Antalet pjäser per abonnemang utökas från tre till fem.

Du får även satsa 37:50 resp. 50 kr om Du vill utöka verksamheten ännu mer

Du satsar:

12:50 kr

25 kr

D Förbättra levnadsvillkoren för bildkonstnärer

Målsättning

Att ge kommunens bildkonstnärer samma möjlighet till försörjning som vissa andra konstnärer
har (musiker och skådespelare) i form av tryggare anställningsformer.

Olika handlingsalternativ:

- 1 Medel avsätts som möjliggör kommunala årlöner på ca 25.000 kr till ett fem-
tonstals bildkonstnärer.
- 2 Medel avsätts som möjliggör kommunala årlöner på ca 25.000 kr till 25-30
bildkonstnärer.

Du får även satsa 37:50 resp. 50 kr om Du vill utöka stödet ännu mer

Du satsar:

12:50 kr

25 kr

E Ökning av musikutbudet

Målsättning

Att bjuda en större publik möjligheter till konsertbesök genom att sätta abonnemangskonsalter i
musikallskapet dubbleras samtidigt som stödet till musikutbud i övrigt ökas i motsvarande
mån.

Olika handlingsalternativ:

- 1 Abonnemangskonsalterna dubbleras och stödet till övrigt musikutbud ökas i
motsvarande mån men antalet separata abonnemangskonsalter per säsong be-
gränsas till sex (f.n. åtta).
- 2 Abonnemangskonsalterna dubbleras och stödet till övrigt musikutbud ökas i
motsvarande mån utan att antalet separata abonnemangskonsalter per säsong
begränsas.

Du får även satsa 37:50 resp. 50 kr om Du vill öka musikutbudet ännu mer

Du satsar:

12:50 kr

25 kr



Friluftspardarna har i hög grad ansetts som en engagerande för-
undom, vilket bilden från Björkholmsparken inte motsäger. Nu arbetas
det för att göra gardarna till en plats för alla.



Lekplatserna är fortfarande i fullt bruk och kompletterats med ny lek-
utrustning som på bilden från Rönneby, byggd och bemannad med hjälp
av barn.

NU SPELAR VI OM KULTUR OCH FRITID

Allt budgetspelen om kultur
och fritid publiceras samtidigt
är ingen tillfällighet. Det är två
begrepp som hör mycket nära
sammans.

Liksom i tidigare spel utgår vi
från att "spelearen" är en med-
elkonstnär. Han betalar
1975 cirka 8 000 kr i skatt till
kommun och landsting. Av des-
sa åtta tusenlappar får han nu
lagga femtio kronor på ut-
byggnad inom kultursektorn
och lika mycket inom fritids-
sektorn - om så önskas bör det
tillåtas, ty den som anser att
sina utbyggnader alla behöva
har full rätt att fylla i enbart
noll.

Femtio kronor i vart och ett
av de två spelen alltså. Men det
går inte att fylla över pengar
som är bliv över i det ena spelet
och sätta i det andra.

Den som deltar i de här båda
spelen och vill satsa tre har
alltså ett stort spel.



chansen att vinna teaterkon-
serter för två till hundraåttio
en. Tjugofem sådana priser lot
sig ut.

Adressen är: Västmanlands
Läns Tidning, Box 3, 721 03
Västervik. Skriv "Budgetspel"
på kuvertet. Tävlingstid-
den slutar 15 februari, men den
som sänder in sina svar redan
nu på lördag har möjlighet att i
samma kuvert lägga sina svar
på budgetspel 3-4.

SPEL 5 Kultur		Jag satsar (kr/mån)	
		0	12,50 25 37,50 50
A Utbyggnad av huvudbiblioteket	☐	☐	☐
B Ökning av kulturutbudet i olika stadsdelar	☐	☐	☐
C Ökning av teaterutbudet	☐	☐	☐
D Förbättra levnadsvillkoren för bildkonstnärer	☐	☐	☐
E Ökning av musikutbudet	☐	☐	☐
Kom ihåg att du på dessa alternativ i spel 5 sammanlagt får använda högst 50 kronor.			
SPEL 6 Fritid		Jag satsar (kr/mån)	
		0	12,50 25 37,50 50
A Utbyggnad av fler vinteridrottsplatser	☐	☐	☐
B Utbyggnad av fler stadsdelar	☐	☐	☐
C Anordnande av fler bemannade lekplatser i olika stadsdelar	☐	☐	☐
D Utbyggnad av öppen verksamhet vid friluft och kvartersgårdar	☐	☐	☐
E Ökat stöd till föreningslivet	☐	☐	☐
Kom ihåg att du på dessa alternativ i spel 6 sammanlagt får använda högst 50 kronor.			
Efternamn		Förnamn (ej behövs)	
Och adress		Postadress	

Kupongerna (kan skickas i ett kuvert) skall vara i L.T. tillhanda senast lördag 19 febr. 1975. Märk kuvertet BUDGETSPEL 5-6.
Du deltar i utloosing av teaterkonserter om Du fyller i
slutspelen deltar i 2 av övriga 5 spelomgångar (en omgång är två spel).

SPEL 6: Det gäller fritiden

A Fler vinteridrottsplatser

Målsättning

Att bygga ut och driva idrottsplatser för vinteridrott i skidbacke med lift på Vedbo, konstfrusen
skridbanor på Rönneby samt konstfrusen ishockeybanor i stadsdelar för att ge möjligheter
till bättre service till idrottare.

Olika handlingsalternativ:

- 1 Som en första utbyggnad utföres två av de uppräknade anläggningarna så
att de står färdiga år 1978.
- 2 Som en tredje utbyggnad utföres skidbacken, den konstfrusen skridbanan
samt två konstfrusen ishockeybanor i stadsdelar fram till år 1978.

Du får även satsa 37:50 resp. 50 kr om Du vill öka utbyggnadstakten ännu mer

Du satsar:

12:50 kr

25 kr

B Fler stadsdelar

Målsättning

Att bygga ut fler tempererade utomhusbad i olika stadsdelar (f.n. finns utöver Långarsbadet
mindre anläggningar i Skultuna, på Vålby och på Råby - de senare i Mimers regi i kommunal
regi).

Olika handlingsalternativ:

- 1 Som en första utbyggnad anläggs ytterligare två stadsdelar i kommu-
nens regi till år 1978.
- 2 Som en tredje utbyggnad anläggs ytterligare fyra stadsdelar i kommu-
nens regi till år 1978.

Du får även satsa 37:50 resp. 50 kr om Du vill öka utbyggnadstakten ännu mer

Du satsar:

12:50 kr

25 kr

C Fler bemannade lekplatser i olika stadsdelar

Målsättning

Att i olika stadsdelar bygga ut en lekverksamhet under sommarhalvåret av typ bemannade
lekplatser (exempelvis BYSS-lekplatser) - f.n. finns sådan verksamhet på Vikåsa, Råby, Björ-
hovda, Vålby och Backby.

Olika handlingsalternativ:

- 1 Bemannede lekplatser sommartid inrättas i ytterligare fem stadsdelar.
- 2 Bemannede lekplatser sommartid inrättas i ytterligare tio stadsdelar.

Du får även satsa 37:50 resp. 50 kr om Du vill öka utbyggnadstakten ännu mer

Du satsar:

12:50 kr

25 kr

D Utbyggnad av öppen verksamhet vid friluft och kvartersgårdar

Målsättning

Att öka personaltätheten samt ge ökade resurser för programverksamhet för att göra det möjligt
att hålla verksamheten i gång även i höst och vinter, under jul- och i begränsad
omfattning även sommartid.

Olika handlingsalternativ:

- 1 Medel ställs till förfogande som gör det möjligt att genomföra utökningen vid 25
proc. av gårdarna.
- 2 Medel ställs till förfogande som gör det möjligt att genomföra utökningen vid 50
proc. av gårdarna.

Du får även satsa 37:50 resp. 50 kr om Du vill genomföra förslaget i ännu högre
omfattning.

Du satsar:

12:50 kr

25 kr

E Ökat stöd till föreningslivet

Målsättning

Att ge de ideella föreningarna i kommunen ökade ekonomiska resurser för ledarutbildning och
verksamhet så att föreningarna kan intensifiera sitt arbete bland ungdomen.

Olika handlingsalternativ:

- 1 Bidraget för varje sammankomst (f.n. 8 kr per gång i dagens penningvärde)
ökas med 50 proc. varken bidragen till ledarutbildning förordas.
- 2 Bidraget för varje sammankomst ökas med 50 proc. bidraget till ledarutbildning
förordas och hyresförbrukningsbidraget höjs i sådan omfattning att det medger
en nedskattning av hyror för träningslokalerna med ca 50 proc. för föreningarna.

Du får även satsa 37:50 resp. 50 kr om Du vill öka stödet till föreningslivet i ännu
högre omfattning.

Du satsar:

12:50 kr

25 kr

VESTMANLANDS LÄNS TIDNING

SPEL 9

(1974-03-02)

Dags för slutspel

DU MÅSTE PRUTA!

I dag, kära budgetspelare, sätter Du påskåpet i kommunstyrelsen! Framför Dig har Du följande till verkställighetsbeslutningar från åtta styrelser och nämnder. De vill öka ut med 80 kronor var – enligt målsatser från de åtta första budgetspelen.

Men nu har det kommit kommunstyrelsens styrelse. Resurserna ökar inte så mycket som man tidigare räknat med. Åtta förvaltnings- och 80 kronor var – det skulle betyda totalt 400 kr men nu kommer Du och Dina kolleger i kommunstyrelsen.

enabst underfund med att 300 kronor är det mesta som kan plockas fram till utökningar. Bort kommunstyrelsensmedien är Du inte bunden i någon rikt-



Jämför till olika användningsområden inom en sektor. Vilka lämnas utökningar som rymmer varje sektor finns angivet i den stora tabellen på denna sida.

Sålas alltid på alternativ. Du önskar se uttryckt. Du har att välja på att satsa 50, 100, 150 och 200 kronor. Dessutom finns Örtorna, som det alltid blir nödvändigt att utnyttja i minst två fall. Om Du vill, kan Du spara hela summan, 300 kr.

Vi får be de spelare, som varit med i tidigare omgångar, vara vänliga fylla i numren på de spel de ställt upp i. Det spel mycket arbete för den som skall bearbeta materialet och det har dessutom betydelse vid utloosen av priserna.

Läsd in svaren senast tisdag 12 mars. Adressen är: Vestmanlands Läns Tidning, Box 3, 721 03 Västerås. Märk kuvertet "Budgetspel".



Har sjukvården tillräckliga resurser eller vill Du satsa mera?



Skall vi lägga mer på social hemhjälp och annan service åt pensionärer och handikappade och skall vi öka insatsen till barnvård, nykterhetsvård och socialhjälp?



Är Du beredd medverka till större utbildningsresurser för barn och vuxna?



Fritiden – för både barn och vuxna – omfattas av stort intresse. Satsar vi nog på den i dag, eller skall vi öka?

SPEL 9 Slutspel		Jag satsar (kr)
		0 50 kr 100 kr 150 kr 200 kr
A Service åt pensionärer och handikappade		☐ ☐ ☐ ☐ ☐
B Barnvård, nykterhetsvård, socialhjälp		☐ ☐ ☐ ☐ ☐
C Barnutlysning		☐ ☐ ☐ ☐ ☐
D Utbildning		☐ ☐ ☐ ☐ ☐
E Kultur		☐ ☐ ☐ ☐ ☐
F Fritid		☐ ☐ ☐ ☐ ☐
G Trafik		☐ ☐ ☐ ☐ ☐
H Sjukvård		☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Kom ihåg att Du på dessa alternativ i slutspelen sammantaget får satsande högst 300 kr.

Efternamn	Förnamn (ej behövs)

Gatuadress	Postnr och postadress

Jag har tidigare deltagit i spel nr (kr):

1-2	3-6	6-8	T-8	laget
☐	☐	☐	☐	☐

Kupongen skall vara VLT tillhanda senast tisdag 12 mars. Märk kuvertet BUDGETSPEL 9.

Du deltar i utloosen av testabonnemang om Du förutser i detta slutspel deltagit i minst två av de tidigare spelomgångarna (en omgång är två spel). I utloosen av presentkort deltar alla, oavsett tidigare deltagande.

Alla tävlar om extra priserna

Endast de som spelat med i minst fyra av de tidigare omgångarna av Budgetspelet och som dessutom fyller i slutspelskupongen kommer med i utloosen av de tidigare utlovade priserna – testabonnemang för två på Västerås teaterhus.

Men för att ge också dem som ställer upp i enbart slutspelen lite extra stimulans, har vi extrapriser satt upp. Det är presentkort till 120 kr värde, giltiga vid konståp av Konst-

närseendens, som liksom teaterbiletterna, ställs till förfogande av Västerås kommun i utloosen av presentkortet deltar alla, oavsett hur många tävlingsomgångar man varit med om.

Förutom nöjet – och det intressanta – att fundera över kommunala problem, finns det alltid goda chanser att träffa hem ett pris genom att delta i Budgetspelet.

Väl mött i denna sista omgång!

SPEL 9:

Åtta att välja på...

A Service åt pensionärer och handikappade

Förbättrat åt handikappade och äldre pensionärer, hemsamarthjälper som ökar möjligheterna för gamla och föräldrapensionärer att bo kvar i sin levande miljö, speciallägenheter för gamla (en typ av äldreboende med högre standard), mer personal vid äldreboendena så att personalen kan ligga mer till i de gamla.

B Barnvård, nykterhetsvård, socialhjälp

Uppökande verksamhet för att i tid få fatt på dem som behöver hjälp, hem med dygnet-runt-service och intensivhjälp för de mest missanpassade i samhället, intensivbehandling av ungdomar med sprit- och narkotikaproblem eller annan behandling, arbetsplatser för alkohol-skadade.

C Barnutlysning

För daghemspåsar och fritidshemspåsar (för barn med förvärvsarbetande föräldrar), mer personal vid daghem och barnträdgårdar för att genomföra målsättningar att ge barnen det stöd av en vuxen, som dessa barn fördrar, eftermiddagsverksamhet för skolbarn i föreningstid.

D Utbildning

Låga avgifter vid grundutbildning för vuxna studerande, frivillig musikundervisning åt fler barn, mellanmål till elever vid högstadies och gymnasier, bättre kvalitet på skolornas samt fler läroböcker som rävar till eleverna i stället för lån.

E Kultur

Utbyggnad av huvudbiblioteket, kulturell verksamhet i stadsdelarna, fler teaterplatser per abonnemang, kommunala årskurser till bildkonstnärer, dubbelning av musiksalstapetis abonnemangskonserter och ökning av musikutbudet i övrigt.

F Fritid

Stilbäckar med luft & Vedbo, konstfrusen skridskobana & Rocklands samt konstfrusna labo-keybanor i olika stadsdelar, tempererade bad i olika stadsdelar, bemannade lekplatser sommartid i olika stadsdelar, öppen verksamhet vid fritids- och kvartersgårdar även lördagar och söndagar, under julkvällen i väst mån även sommarid, högre kommunala bidrag till föreningstid.

G Trafik

Bilbussar för alla, billigare förortstrafik, ökad turkost för bussarna, utbyggnad av det centrala cykel- och gångvägssystemet, ombyggnad av trafiksystemet i äldre områden med dålig trafikstandard.

H Sjukvård

För distriktsläkare i den öppna vården, fler sjukvårdsplatser för långtidssjuk, mer personal till sjukvårdsavdelningar så att personalen kan agera mera tid till personlig kontakt med patienterna, fler arbetsplatser för arbetsterapi och rehabilitering hälsoundersökningar såsom epidemiologiska undersökningar och begränsade hälsokontroller för vissa åldersgrupper, preventivmedelutdelning.

Kom ihåg!

För vart och ett av de åtta alternativen A-H får Du satsa upp till 300 kr i jämna 50 kr. Ju angelnare ett alternativ är, desto mer satsar Du. Totalt får Du dock satsa högst 300 kr på samtliga åtta alternativ.



Vill Du lägga mer skattepengar på busstrafik och flera gång- och cykelbanor?



Anser Du att teater och andra kulturella ytringar skall tillföras mera pengar via budgeten?



Är Du villig betala mer via skatteandelen till barnstugeverksamhet?

NU BÖRJAR BUDGET-SPELET

På denna sida publiceras de två första "spelen" i VLT:s budgetspel. Spel I handlar om service åt pensionärer och handikappade. Spel II gäller andra sociala frågor — barnavård, nykterhetsvård och socialhjälp.

Att delta kan kanske tyckas som en lek, men det är en lek med allvarlig bakgrund. Du får uppleva hur det känns att sitta i en kommunal nämnd, där många önskemål om framsteg förts fram under ett år då kommunen inte har så stora

resurser att sätta in på att utvidga verksamhetsgrenar eller att införa nya.

Utgångspunkten i samtliga spel är, att det dock finns ett litet sådant utrymme. Femtio kronor av det normalinkomsttagaren betalar i kommunalskatt får spenderas i vart och ett av spelen. På kupongen längst ned på sidan skall Du kryssa in hur Du önskar fördela "Din" femtilapp. Du kan satsa hela beloppet på en aktivitet, Du kan spara hela femtilappen eller en del därav. Men Du må-

ste hålla Dig till de jämna delar av femtio kronor som anges.

Visst bakgrundsmaterial, som förhoppningsvis kan vara till vägledning, återfinns i gårdagens tidning. Fler detaljer finns i dagens "spelplan".

Genom att delta gör Du dubbel nytta: Du ger de kommunala förtroendemännen en uppfattning om hur Du vill att turordningen skall bli för framstegen i Västerås. Samtidigt tvingar Du Dig själv att sätta Dig in i kommunal-männens situation

Det kan löna sig att delta också. Bland dem som flitigt sänder in svar, utlottas tjugofem priser i form av teaterabonnemang — två till varje pristagare. Men för att få vara med om utlotningen måste man vara med i minst fem av de nio spelen — däribland slutomgången i slutet av februari, den som handlar om fördelning olika förvaltningar emellan.

Välkomna med i spelet och lycka till!

ALLA PARTIER STÖDER SPELET

Budgetspelet uppskattas av politiker i alla läger. VLT har frågat ledarna i de fem partier som är företrädare i västeråsfullmäktige om deras uppfattning och samtliga ställer stora förhoppningar på spelet.

— Alla ansträngningar som görs för att ge information — och få information igen — finns det all anledning att se med tillfredsställelse på, säger socialdemokraternas Erik Svensson. Han tror att spelet blir en bra uppföljare på bred front till den kursverksamhet kring kommunala frågor, som inleddes för ett par år sedan.

— Trots att jag inte sett vilket frågematerial som skall användas, vågar jag tro på spelet, säger hr Svensson, som betonar att resultatet får betraktas som en opinionsyttring — och sådana tar man hänsyn till i det kommunala arbetet.

— Budgetspelet är ett lovligt initiativ, helt i linje med det öppna budgetarbete, som Västerås kommun sedan några år går in för, säger folkpartiets gruppleadare E. v. Ekström. Det är också i linje med folkpartiets program att låta medborgarna få möjlighet att ta del av och uttrycka sin mening i kommunalpolitiska frågor.

— Det är min förhoppning, att många västeråsare tar tillfället i akt och "spelar med" och att deltagandet skall öka förståelsen för det arbete vi förtroendevalda utför och för de beslut vi fattar. Det är också en förhoppning att budgetspelet skall öka intresset för kommunalpolitiken.

— Ett intressant initiativ, säger centerledaren Alvar Bäckstrand. Det bör kunna stimu-



lera intresset för kommunala angelägenheter — ett intresse som f.ö. är i klart uppåtgående. Man märker det på många sätt, inte minst i alla insändare om kommunala frågor. Spelet kan bli ett bra

verktyg för ömsesidig information mellan kommun och allmänhet. Fast det krävs stort deltagande för att dra långtgående slutsatser av svaren.

— Allt som görs för att bidra till att höja intresset för budgetarbetet är värt stöd, säger mode-



ratledaren Ernst Sjögren. Budgetspelet bör ha förutsättningar att utgöra en bra upplysningsverksamhet. Det gäller att väcka alla västeråsare och få dem att inse, att politik inte

är något mystiskt, som är förbehållet ett fåtal. Kommunalpolitik är faktiskt något för alla, inte minst nu för tiden när samhället tar hand om och fördelar en så stor del av vars och ens inkomster. Jag hoppas också att allt flera skall få upp ögonen för att man i politiken alltid ställs inför valsituationer — allt kan inte genomföras direkt.

Också vpk-ledaren Lars Pettersson önskar lycka till med budgetspelet.

— Det är nyttigt att frågorna kring budgeten förs ut till debatt. Man kan inte över-skatta värdet av ökad information, som ger folk bättre grepp om den kommunala ekonomin, säger han.



SPEL 1

Service åt pensionärer och handikappade

A Utbyggd färdtjänst

Målsättning med färdtjänsten: Handikappade (även ålderspensionärer) som har avsevärda svårigheter att använda ord. kommunikationsmedel skall kunna få hjälp till nytto- och nöjesresor till samma pris som andra inom kommunen, alltså kostnaden för en bussbiljett. Rörelsehindrets art får avgöra, om resan skall ske med taxi eller färdtjänstbuss. F.n. är 800 personer beviljade färdtjänst. I medeltal får dessa företa 70 enkelresor per år.

Olika utbyggnadsalternativ:

Du satsar

- 1 Verksamheten utbyggs t.o.m. år 1978 så att medeltalet resor per person och år ökas från 70 till 85 (ca 20-procentig standardhöjning)
- 2 Verksamheten utbyggs t.o.m. år 1978 så att medeltalet resor per person ökas från 70 till 100 (ca 40-procentig standardhöjning)

12:50 kr

25 kr

Du får även satsa 37:50 och 50 kr om Du vill öka verksamheten ännu mer!

B Utbyggd hemsamaritverksamhet

Verksamheten syftar till att öka möjligheterna för de gamla och förtidspensionärer att så länge som möjligt kunna bo kvar i sin invanda miljö. Hemsamarithjälp lämnas till drygt 3.000 pensionärer som får hemsamarithjälp med i medeltal 100 tim. per år.

Olika utbyggnadsalternativ:

Du satsar

- 1 Verksamheten byggs ut t.o.m. år 1978 så att antingen ca 8 proc. fler pensionärer får hjälp eller också att varje hjälpt pensionär får ca 8 proc. fler hjälptimmar
- 2 Verksamheten byggs ut t.o.m. år 1978 så att antingen ca 16 proc. fler pensionärer får hjälp eller också att varje pensionär får ca 16 proc. fler hjälptimmar

12:50 kr

25 kr

Du får även satsa 37:50 kr och 50 kr om Du vill öka verksamheten ännu mer!

C Utbyggd "sluten" åldringsvård

Behovet av platser på ålderdomshem beräknas till mellan 7 och 10 proc. av alla personer över 70 år. Räknat efter 8,5 proc. bör antalet platser år 1979 vara 800 i Västerås. F.n. finns 725 platser inkl. platser å sjukavdelningar. Behovet av platser kan minskas genom att i stället satsa mer på exempelvis hemsamarithjälp, telefonservice och andra bostadsalternativ.

Olika utbyggnadsalternativ:

Du satsar

- 1 Anordnande av 50 lägenheter på ett rum och kök med tillgång till olika former av service inom huset (en typ av ålderdomshem med högre boendestandard)
- 2 Uppförande av 75 lägenheter på rum och kök med tillgång till service inom huset

25 kr

37:50 kr

Du får även satsa 50 kr om Du vill öka till hundra smålägenheter

D Ökade vårdresurser vid "sluten" åldringsvård

Personaltätheten vid ålderdomshemmen kan uttryckas som en anställd på två inneboende. Men då den anställda tjänstgör 40 tim/vecka medan den inneboende finns där 168 tim/vecka kan proportionerna i stället sägas vara 1:8. Det har hävdats, att personalen fått mindre tid att ägna sig åt kontakt med de gamla och att disponibel arbetstid i stigande utsträckning fått användas för rena vårduppgifter.

Olika handlingsalternativ:

Du satsar

- 1 Personalen utökas med ca 6 proc. i syfte att åstadkomma bättre personlig service åt de gamla
- 2 Personalen utökas med ca 12 proc. i syfte att åstadkomma bättre personlig service

12:50 kr

25 kr

Du får även satsa 37:50 kr och 50 kr om du vill öka vårdresurserna ännu mer!

SPEL 2

Frågor om barnavård, nykterhet, socialhjälp

Övergripande målsättning:

Att genom personlig rådgivning och stödåtgärder samt individ- och familjeinriktad behandling i samarbete med berörda personer och instanser förebygga, begränsa och eliminera sociala störningar.

A Utbyggnad av uppsökande verksamhet

Målsättning: att systematiskt kartlägga situationen för olika kategorier av människor för att få fatt på dem som behöver vård eller annan hjälp i tid, men som själva inte söker hjälp. Under 1974 planeras en särskild sektion för denna verksamhet.

Olika utbyggnadsalternativ:

Du satsar

- 1 Den uppsökande verksamheten utvidgas till att omfatta sex socialarbetare jämte resurser i övrigt för verksamheten
- 2 Verksamheten utvidgas till tolv socialarbetare jämte resurser i övrigt.

12:50 kr
25 kr

Du får även satsa 37:50 kr och 50 kr om Du vill öka verksamheten ännu mer!

B Åtgärder för personer med "störande" beteende

Målsättning är att för denna grupp inrätta lägenheter, exempelvis av paviljongtyp, med dygnetrunt-service och möjlighet till intensivbehandling av de mest missanpassade i samhället

Olika utbyggnadsalternativ:

Du satsar

- 1 Hemmet inrättas för ett tjugotal personer
- 2 Hemmet inrättas för ett fyrtiotal personer

12:50 kr
25 kr

Du får även satsa 37:50 kr och 50 kr om Du vill öka verksamheten ännu mer!

C Arbetsträning för ungdom (även lägervistelse)

Målsättning: att ställa resurser till förfogande för speciellt ungdomsgrupper med sprit- och narkotikaproblem eller annan belastning, som dålig grundutbildning.

Olika utbyggnadsalternativ:

Du satsar

- 1 Resurser som möjliggör att 20 ungdomar tas om hand
- 2 Resurser som möjliggör att 40 ungdomar tas om hand

12:50 kr
25 kr

Du får även satsa 37:50 och 50 kr om Du vill öka verksamheten ännu mer!

D "Köpa" arbetsplatser för alkoholskadade

Målsättning: att betala villiga arbetsgivare 10–15 kr per timma mot det att de ställer arbetsplatser till förfogande för alkoholskadade människor. Arbetsplatserna måste vara anpassade så att en viss ryckighet i närvaron medges

Olika utbyggnadsalternativ:

Du satsar

- 1 Resurser som möjliggör att 25 personer bereds arbete
- 2 Resurser som möjliggör att 50 personer bereds arbete

12:50 kr
25 kr

Du får även satsa 37:50 kr och 50 kr om Du vill öka verksamheten ännu mer!

E Arbetsplatser för alkoholskadade i egen regi

Målsättning: att i egen regi driva arbetsplatser för alkoholskadade människor. I lämplig omfattning varvas arbetet med utbildning och andra förebyggande aktiviteter

Olika utbyggnadsalternativ:

Du satsar

- 1 Resurser som möjliggör att ca 20 personer bereds arbete
- 2 Resurser som möjliggör att ca 40 personer bereds arbete

12:50 kr
25 kr

Du får även satsa 37:50 kr och 50 kr om Du vill öka verksamheten ännu mer!

BUDGET - SPELET

SPEL 1

Service åt pensionärer och handikappade

Jag använder (kryssa)

0

12,50

25 kr

37,50

50 kr

A Utbyggd färdtjänst

B Utbyggd hemsamaritverksamhet

C Utbyggd "sluten" åldringsvård

D Ökade vårdresurser vid ålderdomshem

Kom ihåg att du på dessa alternativ i spel 1 sammanlagt får använda högst 50 kronor.

SPEL 2

Barnavård, nykterhetsvård, socialvård

Jag använder (kryssa)

0

12,50

25 kr

37,50

50 kr

A Uppsökande verksamhet

B Personer med störande beteende

C Arbets träning för ungdom

D Köpa arbetsplatser

E Arbetsplatser i egen regi

Kom ihåg att du på dessa alternativ i spel 2 sammanlagt får använda högst 50 kronor.

Efternamn

Förnamn (ej initialer)

Gatuadress

Postnr och postadress

Kupongerna (kan skickas i ett kuvert, skall vara VLT tillhanda senast tisdag 5 februari. Mark kuvertet "BUDGETSPEL 1-2")

Du deltar i utlottning av teaterabonnemangen om Du förutom i slutspelet deltar i två av övriga fyra spelomgångar (en omgång är två spel).



För social hemhjälp, tillämpas i Västerås principen att den skall komma så många som möjligt till del, även om det därmed blir relativt lagt antal timmar hos var och en. Skall verksamheten hyggas ut och i så fall hur? Det är en fråga i budgetspelet. Här får makarna Rut och Magnus Nyström hjälp med dammsugningen av hemsamariten Eivor Nilsson

BUDGETSPEL 1 - 9 STENCILUPPLAGAN

Denna upplaga användes till: Socialdemokraterna
Centerpartiet (inkl.CUF)
Carlforska skolan
Rudbeckianska skolan

(För de båda skolorna tillämpades en annan introduktion.)

BUDGETFRÅGOR

Vad skall vi satsa på i framtiden?

På barnstugorna?

På åldringsvården?

På kollektivtrafiken?

Ska vi hålla målsättningen oförändrad kommunalskatt?

Namn och adress:

Detta är ett frågeformulär
om vår kommunala service,
där du kan vara med och
utforma centerns politik.

Återsändes senast 1974-05-24
till

BUDGETSPEL

Du har på senaste tiden hört mycket om att Västerås liksom de flesta andra kommuner har det besvärligt med att få pengarna att räcka till. I Västerås pågår för närvarande en undersökning i syfte att finna vägar för att om möjligt göra en budget för 1976 med betydligt mindre skattepengar än man tidigare tänkt sig.

Du kanske undrar vad meningen är med det budgetspel Du nu har framför Dig. I detta talas ju bara om utökningar.

Förklaringen är enkel. Den turordning Du och Dina kamrater gör när Ni spelar visar nämligen både vad Ni tycker är mest resp minst angeläget att bygga ut och vad Ni tycker är mest resp minst angeläget att behålla. Resultatet av spelet kan därför användas oavsett om kommunen skall bygga ut den kommunala servicen eller dra in på den.

DU GÖR SÅ HÄR.

1. Prioritering inom programområdet

Först vill vi fråga Dig om hur Du tycker vi bör utforma detaljerna i vår politik inom åtta olika programområden:

Service åt pensionärer och handikappade
Barnavård, nykterhetsvård, socialhjälp
Barntillsyn
Utbildning
Kultur
Fritid
Trafik
Sjukvård

För resp programområde får Du använda högst 50 kronor. I rutorna i högra delen av resp delundersökning kryssar Du för hur Du önskar fördela Din femtilapp. Du kan satsa hela beloppet på en aktivitet, Du kan dela den på flera aktiviteter. Vill Du att en sektor ej skall byggas ut fyller Du i 0-alternativet.

2. Prioritering mellan olika programområden

När Du sedan gjort detta ber vi Dig ge oss Din uppfattning om hur vi skall fördela våra resurser mellan olika programområden. Du får då använda 300 kr. Dessa pengar ber vi Dig fördela på det sätt Du finner mest angeläget. Du kan t ex satsa upp till 200 kr på ett enda program och sedan ha 100 kr kvar till övriga. Du kan dela upp summan på flera olika sätt. Huvudsaken är att Du begränsar Dig till 300 kr.

SERVICE ÅT PENSIONÄRER OCH HANDIKAPPADE



Kom ihåg!

För varje programområde disponerar Du högst 50 kr.

Jag använder
(kryssa)

0 12,50 25 kr 37,50 50 kr

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

A Utbyggd färdtjänst

Målsättning med färdtjänsten: Handikappade (även ålderspensionärer) som har avsevärda svårigheter att använda ord. kommunikationsmedel skall kunna få hjälp till nytto- och nöjesresor till samma pris som andra inom kommunen, alltså kostnaden för en bussbiljett. Rörelsehindrets art får avgöra, om resan skall ske med taxi eller färdtjänstbuss.

F.n. är 800 personer beviljade färdtjänst. I medeltal får dessa företa 70 enkelresor per år

Olika utbyggnadsalternativ:

- 1 Verksamheten utbyggs t.o.m. år 1978 så att medeltalet resor per person och år ökas från 70 till 85 (ca 20-procentig standardhöjning)
- 2 Verksamheten utbyggs t.o.m. år 1978 så att medeltalet resor per person ökas från 70 till 100 (ca 40-procentig standardhöjning)

Du får även satsa 37:50 och 50 kr om Du vill öka verksamheten ännu mer!

Du satsar

12:50 kr

25 kr

B Utbyggd hemsamaritverksamhet

Verksamheten syftar till att öka möjligheterna för de gamla och förtidspensionärer att så länge som möjligt kunna bo kvar i sin invanda miljö.

Hemsamarithjälp lämnas till drygt 3.000 pensionärer som får hemsamarithjälp med i medeltal 100 tim. per år.

Olika utbyggnadsalternativ:

- 1 Verksamheten byggs ut t.o.m. år 1978 så att antingen ca 8 proc. fler pensionärer får hjälp eller också att varje hjälpt pensionär får ca 8 proc. fler hjälptimmar
- 2 Verksamheten byggs ut t.o.m. år 1978 så att antingen ca 16 proc. fler pensionärer får hjälp eller också att varje pensionär får ca 16 proc. fler hjälptimmar

Du får även satsa 37:50 kr och 50 kr om Du vill öka verksamheten ännu mer!

Du satsar

12:50 kr

25 kr

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

C Utbyggd "sluten" åldringsvård

Behovet av platser på ålderdomshem beräknas till mellan 7 och 10 proc. av alla personer över 70 år. Räknet efter 8,5 proc. bör antalet platser år 1979 vara 800 i Västerås. F.n. finns 725 platser inkl. platser å sjukavdelningar. Behovet av platser kan minskas genom att i stället satsa mer på exempelvis hemsamarithjälp, telefonservice och andra bostadsalternativ.

Olika utbyggnadsalternativ:

- 1 Anordnande av 50 lägenheter på ett rum och kök med tillgång till olika former av service inom huset (en typ av ålderdomshem med högre boendestandard)
- 2 Uppförande av 75 lägenheter på rum och kök med tillgång till service inom huset

Du får även satsa 50 kr om Du vill öka till hundra smålägenheter

Du satsar

25 kr

37:50 kr

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

D Ökade vårdresurser vid "sluten" åldringsvård

Personalitätteten vid ålderdomshemmen kan uttryckas som en anställd på två inneboende. Men då den anställda tjänstgör 40 tim/vecka medan den inneboende finns där 168 tim/vecka kan proportionerna i stället sägas vara 1:8. Det har hävdats, att personalen fått mindre tid att ägna sig åt kontakt med de gamla och att disponibel arbetstid i stigande utsträckning fått användas för rena vårduppgifter.

Olika handlingsalternativ:

- 1 Personalen utökas med ca 6 proc. i syfte att åstadkomma bättre personlig service åt de gamla
- 2 Personalen utökas med ca 12 proc. i syfte att åstadkomma bättre personlig service

Du får även satsa 37:50 kr och 50 kr om du vill öka vårdresurserna ännu mer!

Du satsar

12:50 kr

25 kr

☐ ☐ ☐ ☐ ☐



SOCIAL OMVÅRDNAD BARNAVÅRD, NYKTERHETS- VÅRD OCH SOCIALHJÄLP

Kom ihåg!

För varje programområde disponerar Du högst 50 kr.

Jag använder
(kryssa)

☐ 12,50 ☐ 25 kr ☐ 37,50 ☐ 50 kr

Övergripande målsättning:

Att genom personlig rådgivning och stödåtgärder samt individ- och familjeinriktad behandling i samarbete med berörda personer och instanser förebygga, begränsa och eliminera sociala störningar.

A Utbyggnad av uppsökande verksamhet

Målsättning: att systematiskt kartlägga situationen för olika kategorier av människor för att få fatt på dem som behöver vård eller annan hjälp i tid, men som själva inte söker hjälp. Under 1974 planeras en särskild sektion för denna verksamhet.

Olika utbyggnadsalternativ:

- 1 Den uppsökande verksamheten utvidgas till att omfatta sex socialarbetare jämte resurser i övrigt för verksamheten
- 2 Verksamheten utvidgas till tolv socialarbetare jämte resurser i övrigt.

Du får även satsa 37:50 kr och 50 kr om Du vill öka verksamheten ännu mer!

Du satsar

12:50 kr

25 kr

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

B Åtgärder för personer med "störande" beteende

Målsättning är att för denna grupp inrätta lägenheter, exempelvis av paviljongtyp, med dygnstrunt-service och möjlighet till intensivbehandling av de mest missanpassade i samhället

Olika utbyggnadsalternativ:

- 1 Hemmet inrättas för ett tjugotal personer
- 2 Hemmet inrättas för ett fyrtiotal personer

Du får även satsa 37:50 kr och 50 kr om Du vill öka verksamheten ännu mer!

Du satsar

12:50 kr

25 kr

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

C Arbetsträning för ungdom (även lägervistelse)

Målsättning: att ställa resurser till förfogande för speciellt ungdomsgrupper med sprit- och narkotikaproblem eller annan belastning, som dålig grundutbildning.

Olika utbyggnadsalternativ:

- 1 Resurser som möjliggör att 20 ungdomar tas om hand
- 2 Resurser som möjliggör att 40 ungdomar tas om hand

Du får även satsa 37:50 och 50 kr om Du vill öka verksamheten ännu mer!

Du satsar

12:50 kr

25 kr

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

D "Köpa" arbetsplatser för alkoholskadade

Målsättning: att betala villiga arbetsgivare 10-15 kr per timma mot det att de ställer arbetsplatser till förfogande för alkoholskadade människor. Arbetsplatserna måste vara anpassade så att en viss ryckighet i närvaron medges

Olika utbyggnadsalternativ:

- 1 Resurser som möjliggör att 25 personer bereds arbete
- 2 Resurser som möjliggör att 50 personer bereds arbete

Du får även satsa 37:50 kr och 50 kr om Du vill öka verksamheten ännu mer!

Du satsar

12:50 kr

25 kr

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

E Arbetsplatser för alkoholskadade i egen regi

Målsättning: att i egen regi driva arbetsplatser för alkoholskadade människor. I lämplig omfattning varvas arbetet med utbildning och andra förebyggande aktiviteter

Olika utbyggnadsalternativ:

- 1 Resurser som möjliggör att ca 20 personer bereds arbete
- 2 resurser som möjliggör att ca 40 personer bereds arbete

Du får även satsa 37:50 kr och 50 kr om Du vill öka verksamheten ännu mer!

Du satsar

12:50 kr

25 kr

☐ ☐ ☐ ☐ ☐



BARNSTUGE –

VERKSAMHET

Kom ihåg!

För varje programområde disponerar Du högst 50 kr.

Jag använder
(kryssa)

0 12,50 25 kr 37,50 50 k

A Utbyggnad av institutioner för förskola-heltid (daghem)

Målsättning

Att genom pedagogisk fostran och tillsyn i grupp miljö främja barns utveckling intellektuellt, känslomässigt och socialt, att utjämna olikheter i barns levnadsvillkor (ekonomiskt, kulturellt etc) samt att möjliggöra för föräldrar att förvärvsarbeta eller studera.

Vid utgången av år 1978 beräknas behovet av plats till ca 4.400 platser i heltidsförskola eller familjedaghem. Med en tidigare planerad utbyggnad av ca 100 nya platser per år finns vid utgången av 1978 ca 1.800 platser utbyggda.

Olika handlingsalternativ:

- 1 Utbyggnadstakten ökas så att fram till år 1978 byggs ytterligare ca 60–75 platser ut (utöver tidigare beräknade 100 nya platser per år).
- 2 Utbyggnadstakten ökas så att fram till år 1978 byggs ytterligare ca 125–150 platser ut (utöver tidigare beräknade 100 nya platser per år).

Du får även satsa 37:50 kr resp. 50 kr om Du vill öka utbyggnadstakten ytterligare.

Du satsar:

12:50 kr

25 kr

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

B Ökad personaltäthet vid institutioner för förskola-heltid (daghem)

Målsättning

Att ge ökade möjligheter till pedagogisk fostran och tillsyn i grupp miljö genom att ge resurser som gör det möjligt att genomföra hela dagsprogrammet i lugn takt så att varje barn kan få den hjälp och det stöd av en vuxen, som barn i dessa åldrar behöver.

F.n. är planerat att personaltätheten skall vara 2,5 anställd på varje avdelning om 12–15 barn i åldrarna 1½–7 år. Genom att barnens vistelsetid är förlagd till kl. 6.30–19 och personalen där-/för har skiftesarbete är det endast under 4,5 timmar under hela dagen som två vuxna arbetar samtidigt bland barnen. Härutöver har barnstugestyrelsen vissa ekonomiska resurser som gör det möjligt att vid avdelningar som tar emot barn med särskilda behov, handikapp etc, öka personaltätheten genom att fördela fyra heltids- eller deltidstjänster för barnskötare. Detta kommer således endast att gälla ett fåtal av de totalt ca 100 avdelningarna i heltidsförskolor.

Olika handlingsalternativ:

- 1 Personaltätheten ökas så att samtliga avdelningar kan besättas med 2 2/3 tjänst som förskollärare och barnskötare
- 2 Personaltätheten ökas så att hälften av avdelningarna kan besättas med tre tjänster och hälften med 2 2/3 tjänster som förskollärare och barnskötare

Du får även satsa 37:50 resp. 50 krom Du vill öka personaltätheten ytterligare.

Du satsar:

12:50 kr

25 kr

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

C Ökad personaltäthet vid institutioner för förskola korttid (barnträdgård)

Målsättning

En successiv förstärkning av personalen med en medhjälpare per avdelning för att förbättra möjligheterna att omsätta målsättningar för förskolans pedagogiska innehåll i två så stora barngrupper (2x20 barn) som för- och eftermiddagsverksamheten innebär.

Olika handlingsalternativ:

- 1 Utbyggnaden sker i sådan takt att reformen i slutet av perioden är genomförd till 25 proc. 12:50 kr
- 2 Utbyggnaden sker i sådant takt att reformen i slutet av perioden är genomförd till 50 proc. 25 kr

Du får även satsa 37:50 kr resp. 50 kr om Du vill genomföra reformen i snabbare takt.

Du satsar:

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

OBS! Detta programområde fortsätter på nästa sida!

BARNSTUGE –

VERKSAMHET

Jag använder
(kryssa)

☐ 0 ☐ 12,50 ☐ 25 kr ☐ 37,50 ☐ 50 kr

D Utbyggnad av institutioner för fritidshem (för skolbarn med förvärvsarbetande föräldrar)

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Målsättning

Samma som i A ovan.

Vid utgången av år 1978 beräknas efterfrågan på fritidshemsplatser till ca 1.500. Enligt tidigare planerad utbyggnad, ca 100 nya platser per år, finns vid utgången av 1978 ca 1.100 platser utbyggda.

Olika handlingsalternativ:

- 1 Utbyggnadstakten ökas så att fram till år 1978 byggs ytterligare 100 platser ut (utöver tidigare beräknade 100 nya platser per år)
- 2 Utbyggnadstakten ökas så att fram till år 1978 byggs ytterligare 200 platser ut (utöver tidigare beräknade 100 nya platser per år)

Du får även satsa 37:50 kr resp. 50 kr om Du vill bygga ut verksamheten i ännu snabbare takt.

Du satsar:

12:50 kr

25 kr

E Utbyggd öppen eftermiddagsverksamhet för skolbarn

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Målsättning

Genom ett mer utvecklat samarbete mellan kommunen och ungdomsorganisationer forma en meningsfull sysselsättning och tillsyn av barn i åldrarna 7–12 år såsom ett komplement till fritidshemmen.

Kommunfullmäktige har anslagit pengar i 1974 års budget för försöksverksamhet i fyra stadsdelar

Olika handlingsalternativ:

- 1 Verksamheten utbygges till att omfatta 6 nya ställen vilket möjliggör en eftermiddagsverksamhet för ytterligare ca 300 skolbarn
- 2 Verksamheten utbygges till att omfatta 12 nya ställen vilket möjliggör en eftermiddagsverksamhet för ytterligare ca 600 skolbarn

Du får även satsa 37:50 kr resp. 50 kr om Du vill bygga ut verksamheten i ännu snabbare takt.

Du satsar:

12:50 kr

25 kr



UTBILDNING.

Kom ihåg!

För varje programområde disponerar Du högst 50 kr.

Jag använder (kryssa)					
0	12,50	25 kr	37,50	50 kr	

A Ökade resurser till vuxenstuderande

Målsättning

Vuxenstuderande som inte har grundskolekompetens bereds möjligheter att avgiftsfritt bedriva studier i svenska, matematik, samhällskunskap och engelska (s.k. prioriterad studiecirkelverksamhet) inom grundskolans ämnesram.

F.n. kan antalet elever i denna vuxenundervisning beräknas till 10.000 per termin vilket antal dock vid antagen reform torde komma att öka relativt kraftigt

Olika handlingsalternativ:

- 1 Anslaget till studieorganisationerna ökas så att nuvarande avgifter från deltagarna kan sänkas med 50 proc.
- 2 Anslaget till studieorganisationerna ökas så att nuvarande avgifter från deltagarna helt kan tas bort

Du kan även satsa 37:50 kr resp. 50 kr om Du vill öka resurserna ännu mer så att kursavgiften kan sänkas även i andra ämnen.

Du satsar:

12:50 kr

25 kr

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

B Ökade resurser för frivillig musikundervisning

Målsättning

Alla anmälda nybörjare till förberedande undervisning (rytm och sång, blockflöjt och mandolin) skall kunna tas emot även framdeles utan att detta medför inskränkningar i den fortsatta undervisningen (piano, gitarr, stråk- och blåsinstrument)

F.n. anmäls varje år ca 2.000 elever i den förberedande undervisningen mot ca 1.300 elever höstterminen 1971 vilket innebär att väntelistan ökas från normalt ca 800 elever till ca 1.300 elever.

Olika handlingsalternativ:

- 1 Verksamheten utökas med ca 10 proc. vilket innebär att väntelistan "återställs" till 1971 års nivå
- 2 Verksamheten utökas med ca 20—25 proc. vilket innebär att väntelistan helt avbetas

Du satsar:

12:50 kr

25 kr

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

C Mellanmål till elever vid högstudier och gymnasier.

Målsättning

Att tillhandahålla elever med lång skoldag ett mellanmål på eftermiddagen (mjölk och bulle) till subventionerat pris eller helt gratis

F.n. betalar eleverna själva all förtäring utöver skolfrukosten.

Olika handlingsalternativ:

- 1 Ett mellanmål i form av mjölk och bulle tillhandahålles för 75 öre
- 2 Ett mellanmål i form av mjölk och bulle tillhandahålles för 50 öre

Du satsar:

12:50 kr

25 kr

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

D Förbättrad kvalitet på skolmaten

Målsättningen f.n. är att tillföra eleverna en lämplig mängd energi och näringsämnen och därmed ge bästa möjliga hälsa, tillväxt samt fysisk och psykisk prestationsförmåga. Skolmåltiderna skall tillgodose 35 proc. av dygnsbehovet av kalorier och näringsämnen (Skolöverstyrelsens rekommendationer). För livsmedelsinköp användes nu 1.81 kr per portion. Ytterligare höjd standard kan åstadkommas om anslaget för livsmedelsinköp höjes.

Olika handlingsalternativ:

- 1 Anslaget höjs till 1,95 pr portion för att åstadkomma attraktivare matsedel
 - 2 Anslaget höjs till 2,10 pr portion för att åstadkomma attraktivare matsedel
- Du kan även satsa 37:50 kr resp. 50 kr om Du vill höja standarden ännu mera.

Du satsar:

12:50 kr

25 kr

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

E Flera läroböcker som gåva

Målsättning

Att förse varje elev med en lärobok i varje ämne som underlag för framtida återblickande studier — härvid ersättes nuvarande system med "lån" av studiematerialet ifråga under tiden som ämnet studeras.

Olika handlingsalternativ:

- 1 Reformen genomförs till 50 proc. d.v.s. i genomsnitt får varje elev fem läroböcker per läsår som gåva
- 2 Reformen genomförs helt, d.v.s. i genomsnitt får varje elev tio läroböcker per läsår som gåva

Du satsar:

12:50 kr

25 kr

☐ ☐ ☐ ☐ ☐



KULTUR

Kom ihåg!

För varje programområde disponerar Du högst 50 kr.

A Utbyggnad av huvudbiblioteket

Målsättning

Att sammanföra huvudbibliotekets nu splittrade verksamheter (bl.a. barn-, ungdoms- och musikbibliotek) till en byggnad, vilken bättre anpassas till de krav på service i olika former (information i form av tidningar, tidskrifter, böcker, språkkurser m.m.) som ett stigande kundunderlag efterfrågar

Olika handlingsalternativ:

- 1 Huvudbiblioteket utbygges så att det i begränsad omfattning tillgodoser krav på utrymme beträffande informationen, bokutlåningen och tillgången till läsesalar m m
- 2 Huvudbiblioteket utbygges så att det väl tillgodoser krav på utrymme förutom för informationen, bokutlåningen och tillgången till läsesalar även för växande krav på andra kulturella aktiviteter inom bibliotekets väggar.

Du får även satsa 37:50 resp 50 kr om Du vill satsa på en intensivare verksamhet i ett nytt bibliotek

Du satsar:

12:50 kr

25 kr

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

B Ökat kulturutbud i olika stadsdelar

Målsättning

Att i samråd med bildningsorganisationerna vidga pågående försöksverksamhet till att omfatta fortlöpande kulturaktiviteter i 15–20 stadsdelar.

Olika handlingsalternativ:

- 1 Verksamheten i 15–20 stadsdelar planeras med målsättningen två kulturkvällar per stadsdel varje månad.
- 2 Verksamheten i 15–20 stadsdelar planeras med målsättningen en kulturkväll per stadsdel varje vecka.

Du får även satsa 37:50 resp. 50 kr om Du vill utöka verksamheten ännu mer.

Du satsar:

12:50 kr

25 kr

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

C Ökning av teaterutbudet

Målsättning

Att bjuda publiken ett rikare urval och möjligheter till tätare teaterbesök genom att utöka antalet pjäser per abonnemang från nuvarande tre per säsong.

Olika handlingsalternativ:

- 1 Antalet pjäser per abonnemang utökas från tre till fyra.
- 2 Antalet pjäser per abonnemang utökas från tre till fem.

Du får även satsa 37:50 resp. 50 kr om Du vill öka ut verksamheten ännu mer.

Du satsar:

12:50 kr

25 kr

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

D Förbättra levnadsvillkoren för bildkonstnärer

Målsättning

Att ge kommunens bildkonstnärer samma möjlighet till försörjning som vissa andra konstnärer har (musiker och skådespelare) i form av tryggare anställningsformer.

Olika handlingsalternativ:

- 1 Medel avdelas som möjliggör kommunala årslöner på ca 25.000 kr till ett femtontal bildkonstnärer.
- 2 Medel avdelas som möjliggör kommunala årslöner på ca 25.000 kr till 25–30 bildkonstnärer.

Du får även satsa 37:50 resp. 50 kr om Du vill utöka stödet ännu mer.

Du satsar:

12:50 kr

25 kr

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

E Ökning av musikutbudet

Målsättning

Att bjuda en större publik möjligheter till konsertbesök genom att alla abonnemangskonserter i musiksällskapet dubblas samtidigt som stödet till musikutbud i övrigt ökas i motsvarande mån.

Olika handlingsalternativ:

- 1 Abonnemangskonserterna dubblas och stödet till övrigt musikutbud ökas i motsvarande mån men antalet separata abonnemangskonserter per säsong begränsas till sex (f.n. åtta).
- 2 Abonnemangskonserterna dubblas och stödet till övrigt musikutbud ökas i motsvarande mån utan att antalet separata abonnemangskonserter per säsong begränsas.

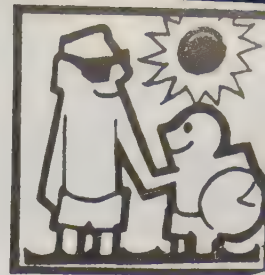
Du får även satsa 37:50 resp. 50 kr om Du vill öka musikutbudet ännu mer.

Du satsar:

12:50 kr

25 kr

☐ ☐ ☐ ☐ ☐



FRITIDSVERKSAMHETER

Kom ihåg!

För varje programområde disponerar Du högst 50 kr.

Jag använder
(kryssa)

0 12,50 25 kr 37,50 50 kr

A Fler vinteridrottsplatser

Målsättning

Att bygga ut och driva idrottsplatser för vinteridrotter (skidbacke med lift på Vedbo, konstfrusen skrinnebanan på Rocklunda samt konstfrusna ishockeybanor i stadsdelar) för att ge möjligheter till bättre service åt idrottsutövare

Olika handlingsalternativ:

- 1 Som en första utbyggnadsetapp utföres två av de uppräknade anläggningarna så att de står färdiga år 1978.
- 2 Som en första utbyggnadsetapp utföres skidbacken, den konstfrusna skrinnebanan samt två konstfrusna ishockeybanor i stadsdelar fram till år 1978.

Du får även satsa 37,50 resp. 50 kr om Du vill öka utbyggnadstakten ännu mer.

Du satsar:

12:50 kr

25 kr

B Fler stadsdelsbad

Målsättning

Att bygga ut fler tempererade utomhusbad i olika stadsdelar (f.n. finns utöver Lögarängsbadet mindre anläggningar i Skultuna, på Vallby och på Råby — de senare i Mimers regi) i kommunal regi

Olika handlingsalternativ:

- 1 Som en första utbyggnadsetapp anläggs ytterligare två stadsdelsbad i kommunens regi till år 1978.

Som en första utbyggnadsetapp anläggs ytterligare fyra stadsdelsbad i kommunens regi till år 1978.

Du får även satsa 37,50 resp. 50 kr om du vill öka utbyggnadstakten ännu mer

Du satsar:

12:50 kr

25 kr

C Fler bemannade lekplatser i olika stadsdelar

Målsättning

Att i olika stadsdelar bygga ut en lekverksamhet under sommarhalvåret av typ bemannade lekplatser (exempelvis bygglekplatser) — f.n. finns sådan verksamhet på Viksäng, Råby, Bjurhovda, Vallby och Bäckby.

Olika handlingsalternativ:

- 1 Bemannade lekplatser sommartid inrättas i ytterligare fem stadsdelar.
- 2 Bemannade lekplatser sommartid inrättas i ytterligare tio stadsdelar

Du får även satsa 37,50 resp. 50 kr om Du vill öka utbyggnadstakten ännu mer

Du satsar:

12:50 kr

25 kr

D Utbyggd öppen verksamhet vid fritids- och kvartersgårdar

Målsättning

Att öka personaltätheten samt ge ökade resurser för programverksamhet för att göra det möjligt att hålla verksamheten igång även lördagar och söndagar, under jullov och, i begränsad omfattning, även sommartid.

Olika handlingsalternativ:

- 1 Medel ställs till förfogande som gör det möjligt att genomföra utökningen vid 25 proc. av gårdarna.
- 2 Medel ställs till förfogande som gör det möjligt att genomföra utökningen vid 50 proc. av gårdarna.

Du får även satsa 37,50 resp. 50 kr om Du vill genomföra förslaget i ännu högre omfattning.

Du satsar:

12:50 kr

25 kr

E Ökat stöd till föreningslivet

Målsättning

Att ge de ideella föreningarna i kommunen ökade ekonomiska resurser för ledarutbildning och verksamheter så att föreningarna kan intensivifiera sitt arbete bland ungdomen.

Olika handlingsalternativ:

- 1 Bidraget för varje sammankomst (f.n. 8 kr per gång i dagens penningvärde) ökas med 50 proc. varjämte bidragen till ledarutbildning fördubblas.
- 2 Bidraget för varje sammankomst ökas med 50 proc., bidraget till ledarutbildning fördubblas och hyresreduceringsbidraget höjs i sådan omfattning att det medger en nedsättning av hyror för träningstider o.d. med ca 50 proc. för föreningarna.

Du satsar:

12:50 kr

25 kr



TRAFIK

Kom ihåg!

För varje programområde disponerar Du högst 50 kr.

Jag använder
(kryssa)

0 12,50 25 kr 37,50 50 kr

A Billigare busstaxor för alla

Målsättning

Genom att successivt sänka alla busstaxor locka resenärerna att använda kollektiva trafikmedel.

Olika handlingsalternativ:

- 1 Fr.o.m. 1/7 1978 (i slutet av planeringsperioden) betalar kommunen med skattepengar så stor del av lokaltrafikens driftkostnader att taxorna genomgående kan sänkas med en tioöring (eller en avgiftshöjning förhindras)
- 2 Som en första etapp betalar kommunen med skattepengar så stor del av lokaltrafikens driftkostnader att taxorna genomgående kan sänkas med en tioöring (eller en avgiftshöjning förhindras)

Du satsar:

12:50 kr

25 kr

B Billigare förortstrafik

Målsättning

Kommunen betalar med skattepengar en större del av förortstrafikens driftkostnader än nu sker för att därigenom utjämna reskostnaderna mellan personer boende i olika delar av kommunen.

Olika handlingsalternativ:

- 1 Kommunen betalar med skattepengar så stor del av förortstrafiken att taxorna genomgående kan sänkas med 25 proc.
- 2 Kommunen betalar med skattepengar så stor del av förortstrafiken att taxorna genomgående kan sättas till samma priser som gäller för stadslinjer

Du satsar:

12:50 kr

25 kr

C Ökad turtäthet

Målsättning

Genom att öka turtätheten för samtliga linjer göra kollektivresandet attraktivare för resenärerna

Olika handlingsalternativ:

- 1 Under vinterhalvåret ökas turtätheten med 5 proc. vilket i medeltal betyder att ytterligare en busstur per linje kan sättas in var fjärde timme.
- 2 Under vinterhalvåret ökas turtätheten med 10 proc. vilket i medeltal betyder att ytterligare en busstur per linje kan sättas in varannan timme.

Du satsar:

12:50 kr

25 kr

D Utbyggnad av centrala cykel- och gångvägssystemet

Målsättning

Det centrala trafiksystemet utbygges så att gång- och cykeltrafiken ur säkerhetssynpunkt ges bättre förutsättningar. Ett attraktivt sådant system medför bättre möjligheter att färdas mellan bostad och arbetsplats med cykel eller till fots. Genomförandet innebär att skattepengar måste sättas in för ombyggnad främst i kommunens centrala delar (från biltrafiken skilda leder med vid behov tunnlar under eller broar över livligt trafikerade sådana leder).

Olika handlingsalternativ:

- 1 Planen för utbyggnad av cykelstråken förutsättes bli genomförd under en åttaårsperiod i stället för under tio år som tidigare planerats.
- 2 Planen för utbyggnad av cykelstråken förutsättes bli genomförd under en sexårsperiod i stället för under tio år som tidigare planerats.

Du satsar:

12:50 kr

25 kr

E Trafiksanering i äldre bostadsområden

Målsättning

Äldre bostadsområden med dålig trafikstandard ges genom ombyggnad av trafiksystemet (genomfartstrafik undviks, trafikfällor tas bort, särskilda gång- och cykelstråk läggs ut osv) en sådan standard att trafiksäkerheten i området höjs och störningar minskas.

Olika handlingsalternativ:

- 1 Ett område som bebos av ca 8 000 invånare saneras vart fjärde år.
- 2 Ett område som bebos av ca 8 000 invånare saneras vartannat år.

Du satsar:

12:50 kr

25 kr

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

SJUKVÅRD

Kom ihåg!

För varje programområde disponerar Du högst 50 kr.

Jag använder (kryssa)					
0	12,50	25 kr	37,50	50 kr	

A. Resurser till öppna vården

Målsättning:

Genom att tillsätta fler distriktsläkartjänster, öka kapaciteten och därigenom minska köer och väntetider.

Olika handlingsalternativ:

- 1 Antalet distriktsläkare ökar i Västerås från 10 till 15
 - 2 Antalet distriktsläkare ökar i Västerås från 10 till 20
- Du får även satsa 37,50 resp 50 kr om Du vill bygga ut verksamheten ännu mer.

Du satsar:

12:50
25 kr

☐	☐	☐	☐	☐
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

B. Fler platser vid långvårdskliniker

Målsättning:

Att öka resurserna för att ta emot långtidssjuka och därigenom minska köerna inom denna sektor.

Olika handlingsalternativ:

- 1 Antalet långvårdsplatser ökas med för Västerås del 10 nya platser (f.n. knappt 300 platser)
 - 2 Antalet långvårdsplatser ökas för Västerås del med 20 nya platser (f.n. knappt 300 platser)
- Du får även satsa 37,50 resp 50 kr om Du vill bygga ut verksamheten ännu mer.

Du satsar:

12:50 kr
25 kr

☐	☐	☐	☐	☐
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

C. Ökade resurser för patientkontakter vid sjukvårdsavdelningarna

Målsättning:

Att ställa personella resurser till förfogande som gör det möjligt för personalen att ägna mera tid till personlig kontakt med patienterna.

Olika handlingsalternativ:

- 1 En personalutökning sker som gör det möjligt för en person att på varje avdelning ägna ytterligare två timmar per dag åt patientkontakter
 - 2 En personalutökning sker som gör det möjligt för en person att på varje avdelning ägna fyra timmar per dag åt patientkontakter
- Du får även satsa 37,50 resp 50 kr om Du vill bygga ut resurserna ännu mer.

Du satsar:

12:50
25 kr

☐	☐	☐	☐	☐
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

D. Fler produktionsplatser för arbetsvård och rehabilitering

Målsättning:

Genom att inrätta fler arbetsplatser för arbetsträning och rehabilitering göra det möjligt för fler människor att i en skyddad miljö successivt anpassa sig till en arbetsinsats på den öppna marknaden.

Olika handlingsalternativ:

- 1 Antalet produktionsplatser i landstingets regi utökas med ca 12 proc vilket i Västerås innebär 50 nya platser (f.n. 400 platser)
 - 2 Antalet produktionsplatser i landstingets regi utökas med ca 25 proc. vilket i Västerås innebär 100 nya platser (f.n. 400 platser)
- Du får även satsa 37,50 resp. 50 kr om Du vill bygga ut resurserna ännu mer.

Du satsar:

12:50 kr
25 kr

☐	☐	☐	☐	☐
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

E. Hälsoundersökningar

Målsättning:

Att genom ökade personal- och lokalresurser möjliggöra mera omfattande hälsoundersökningar samt minska väntetiderna till samt utöka omfattningen av preventivmedelsrådgivning.

Olika handlingsalternativ:

- 1 Antalet kvinnor som kallas till gynekologisk hälsoundersökning ökas med 50 proc., preventivmedelsrådgivningen fördubblas
 - 2 Antalet kvinnor som kallas till gynekologisk hälsoundersökning ökas med 50 proc., preventivmedelsrådgivningen fördubblas varjämte årligen fyra årsklasser (exempelvis mellan 45 och 65 år) erbjuds begränsade hälsokontroller (centrala kontroller såsom t.ex. blodtrycks- och urinundersökningar)
- Du får även satsa 37,50 kr resp. 50 kr om Du vill bygga ut resurserna ännu mer

Du satsar:

12:50 kr
25 kr

☐	☐	☐	☐	☐
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------



FINANSIERING, AVVÄGNINGSPROBLEM

Hur skall resurserna fördelas mellan de olika programområdena?

Jag använder (kryssa)				
0	50 kr	100 kr	150 kr	200 kr

A Service åt pensionärer och handikappade

Färdtjänst åt handikappade och ålderspensionärer, hemsamarithjälp som ökar möjligheterna för gamla och förtidspensionärer att bo kvar i sin invanda miljö, speciallägenheter för gamla (en typ av ålderdomshem med högre standard), mer personal vid ålderdomshemmen så att personalen kan ägna mer tid åt de gamla.

☐	☐	☐	☐	☐
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

B Barnavård, nykterhetsvård, socialhjälp

Uppsökande verksamhet för att i tid få fatt på dem som behöver hjälp, hem med dygnet-runt-service och intensivhjälp för de mest missanpassade i samhället, intensivbehandling av ungdomar med sprit- och narkotikaproblem eller annan belastning, arbetsplatser för alkohol-skadade

☐	☐	☐	☐	☐
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

C Barntillsyn

Fler daghemspplatser och fritidshemspplatser (för barn med förvärvsarbetande föräldrar), mer personal vid daghem och barnträdgårdar för att genomföra målsättningar att ge barnen det stöd av en vuxen, som dessa barn fordrar, eftermiddagsverksamhet för skolbarn i föreningsregi

☐	☐	☐	☐	☐
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

D Utbildning

Lägre avgifter vid grundutbildning för vuxna studerande, frivillig musikundervisning åt fler barn, mellanmål till elever vid högstudier och gymnasier, bättre kvalitet på skolmaten samt fler läroböcker som gåva till eleverna i stället för lån

☐	☐	☐	☐	☐
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

E Kultur

Utbyggnad av huvudbiblioteket, kulturell verksamhet i stadsdelarna, fler teaterpjäser per abonnemang, kommunala årslöner till bildkonstnärer, dubblering av musiksällskapets abonnemangkonsorter och ökning av musikutbudet i övrigt

☐	☐	☐	☐	☐
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

F Fritid

Skidbacke med lift å Vedbo, konstfrusen skrinarbana å Rocklunda samt konstfrusna ishockeybanor i olika stadsdelar, tempererade bad i olika stadsdelar, bemannade lekplatser sommartid i olika stadsdelar, öppen verksamhet vid fritids- och kvartersgårdar även lördagar och söndagar, under julloven och i viss mån även sommartid, högre kommunala bidrag till föreningslivet

☐	☐	☐	☐	☐
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

G Trafik

Billigare busstaxor för alla, billigare förortstrafik, ökad turtäthet för bussarna, utbyggnad av det centrala cykel- och gångvägssystemet, ombyggnad av trafiksystemet i äldre områden med dålig trafikstandard

☐	☐	☐	☐	☐
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

H Sjukvård

Fler distriktsläkare i den öppna vården, fler sjukvårdsplatser för långtidssjuka, mer personal till sjukvårdsavdelningar så att personalen kan ägna mera tid till personlig kontakt med patienterna, fler arbetsplatser för arbetsträning och rehabilitering, hälsoundersökningar såsom gynekologiska undersökningar och begränsade hälsokontroller för vissa åldersgrupper, preventivmedelsrådgivning

☐	☐	☐	☐	☐
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Kom ihåg!

För vart och ett av de åtta alternativen A—H får Du satsa upp till 200 kr i jämna 50 kr. Ju angelägnare ett alternativ är, desto mer satsar Du. Totalt får Du dock spendera högst 300 kr på samtliga åtta alternativ.

Du behöver inte spendera hela summan, utan en del kan "stoppas undan" som reserv för att möta framtida behov.

SAMMANSTÄLLNING BUDGETSPEL I VÄSTERÅS KOMMUN
(Frekvensfördelningar)

PROGRAMOMRÅDE 1 (= SPEL 1)

SERVICE ÅT PENSIONÄRER OCH HANDIKAPPADE (Användbara svar: VLT= 154, Soc.dem.=224, Centern= 91, CUF = 14, Carlforska = 314, Rudbeckianska = 100)

Procentuella andel av hela programområdet

Alternativ

	0	12.50	25.00	37.50	50.00	Medeltal kronor	
A Utbyggd färdtjänst							
VLT	60	73	18	1	2	9.75	20.1
Soc.dem.	65	136	23			10.15	20.7
Centern	48	35	7	1		7.15	14.5
CUF	6	8				7.15	14.5
Carlforska	61	183	63	7		13.15	26.6
Rudbeckianska	23	55	17	2	3	13.40	27.8
B Utbyggd hemsamaritverksamhet							
VLT	13	56	64	18	3	20.30	41.9
Soc.dem.	10	95	109	8	2	19.25	39.2
Centern	3	30	49	7	2	21.55	43.7
CUF	2	5	6	1		17.85	36.5
Carlforska	32	129	128	18	7	18.60	37.6
Rudbeckianska	16	36	37	7	4	18.40	38.2
C Utbyggd "sluten" åldringsvård							
VLT	93	16	42	2		8.60	17.9
Soc.dem.	114	65	32	2	1	7.75	15.8
Centern	41	29	21			9.75	19.8
CUF	8	1	4	1		10.70	21.8
Carlforska	194	85	32	1	2	6.35	12.8
Rudbeckianska	69	20	11			5.25	10.9
D Ökade vårdresurser vid ålderdomshem							
VLT	73	65	23	3		9.75	20.1
Soc.dem.	51	136	35	1	1	11.90	24.3
Centern	42	40	18	1		10.85	22.0
CUF	1	11	2			13.40	27.2
Carlforska	98	154	56	4	2	11.40	23.0
Rudbeckianska	37	39	22	2		11.15	23.1
Total satsning: VLT = 48.40, Soc.dem.= 49.05, Centern = 40.30, CUF = 49.10, Carlforska = 49.50, Rudbeckianska = 48.20							

PROGRAMOMRÅDE 2 (= SPEL 2)

BARNVÅRD, NYKTERHETSVÅRD, SOCIALHJÄLP (Användbara svar: VLT= 154, Soc.dem. = 223, Centern= 94, CUF = 14, Carlforska = 309, Rudbeckianska = 102)

Alternativ	0	12.50	25.00	37.50	50.00	Medeltal kronor	Procentuell andel av hela programområdet
A Uppsökande verksamhet							
VLT	50	81	21	1	2	10.80	23.0
Soc.dem.	56	108	52	1	6	13.40	28.5
Centern	43	32	18		1	9.55	22.6
CUF	4	6	4			12.50	25.0
Carlforska	129	137	37	1	5	9.45	19.9
Rudbeckianska	39	47	13	1	2	10.30	22.6
B Åtgärder för personer med störande beteende							
VLT	99	50	4		1	5.00	10.6
Soc.dem.	117	96	10			6.50	13.8
Centern	63	25	4	1	1	5.30	12.5
CUF	6	7	1			8.05	16.1
Carlforska	177	109	22		1	6.35	13.4
Rudbeckianska	69	27	6			4.80	10.5
C Arbetsträning för ungdom							
VLT	23	50	68	6	8	19.05	40.6
Soc.dem.	46	99	75	3		14.45	30.8
Centern	23	37	27	5	2	15.15	35.8
CUF	1	8	5			16.05	32.1
Carlforska	61	134	98	10	6	15.55	32.8
Rudbeckianska	25	37	32	3	5	15.95	35.0
D "Köpa" arbetsplatser för alkoholskadade							
VLT	92	44	16	1	2	7.00	14.9
Soc.dem.	146	64	12		1	5.10	10.9
Centern	45	36	10	1	2	8.90	21.0
CUF	6	5	3			9.85	19.7
Carlforska	181	87	36	5		7.05	14.9
Rudbeckianska	65	28	7	2		5.90	13.0
E Arbetsplatser för alkoholskadade i egen regi							
VLT	56	40	10	1		5.10	10.9
Soc.dem.	126	62	33	2		7.50	16.0
Centern	72	20	1		1	3.45	8.1
CUF	10	4				3.55	7.1
Carlforska	157	105	34	2	11	9.00	19.0
Rudbeckianska	53	30	18		1	8.60	18.9
Total satsning: VLT=46.95, Soc.dem. = 46.95, Centern = 42.35, CUF = 50.00, Carlforska = 47.40, Rudbeckianska = 45.55							

PROGRAMOMRÅDE 3 (= SPEL 3)

BARNUTLISYNN

(Användbara svar: VLT = 144, Soc.dem. = 186, Centern = 92,
CUF = 13, Carlforska = 292, Rudbeckianska = 94)

Alternativ	0	12.50	25.00	37.50	50.00	Medeltal kronor	Procentuell andel av hela programområdet
A Utbyggnad av institutioner för förskola - heltid (daghem)							
VLT	68	54	21		1	8.70	19.1
Soc.dem.	57	91	32	1	5	11.95	25.1
Centern	62	19	9	2		5.85	15.0
CUF	5	7	1			8.65	20.4
Carlforska	84	114	82	5	7	13.75	28.2
Rudbeckianska	29	35	27	2	1	13.15	28.4
B Ökad personaltätet vid institutioner för förskola - heltid (daghem)							
VLT	61	59	23		1	9.45	20.7
Soc.dem.	47	105	29	3	2	12.10	25.4
Centern	41	14	10			8.30	21.3
CUF	3	9	1			10.55	25.0
Carlforska	126	132	27	6	1	8.80	18.2
Rudbeckianska	30	50	12	1	1	10.75	23.2
C Ökad personaltätet vid institutioner för förskola korttid (barnträdgård)							
VLT	76	46	21		1	8.00	17.5
Soc.dem.	70	98	18			9.00	18.9
Centern	50	33	4	3	2	7.90	20.3
CUF	9	4				3.90	9.2
Carlforska	182	80	23	2	5	6.50	13.3
Rudbeckianska	64	19	6	3	2	6.40	13.8
D Utbyggnad av institutioner för fritidshem							
VLT	78	49	15	1	1	7.45	16.3
Soc.dem.	95	83	7		1	6.80	14.3
Centern	54	37	11			8.00	20.6
CUF	5	6	2			8.65	20.4
Carlforska	84	149	48	3	8	12.25	25.1
Rudbeckianska	41	40	10	3		9.20	19.9
E Utbyggnad öppen eftermiddagsverksamhet för skolbarn							
VLT	54	53	29	4	4	12.05	26.4
Soc.dem.	86	96	13	1		7.70	16.3
Centern	46	27	19			8.85	22.8
CUF	3	9	1			10.55	25.0
Carlforska	154	109	24	4	1	7.40	15.2
Rudbeckianska	51	35	8			6.80	14.7
Total satsning: VLT = 45.65, Soc.dem. = 47.55, Centern = 38.90, CUF = 42.30, Carlforska = 48.80, Rudbeckianska = 46.30							

PROGRAMOMRÅDE 4 (= SPEL 4)

UTBILDNING

(Användbara svar: VLT = 145, Soc.dem. = 222, Centern = 93,
CUF = 14, Carlforska = 310, Rudbeckianska = 101)Procentuell andel
av hela programområdet

Alternativ	0	12.50	25.00	37.50	50.00	Medeltal kronor	
A Ökade resurser till vuxenstuderande							
VLT	54	50	28	7	6	13.00	29.1
Soc.dem.	37	78	81	17	9	18.40	39.8
Centern	38	30	24	1		10.90	29.1
CUF	1	7	5		1	18.75	43.8
Carlforska	138	130	33	5	4	9.15	18.8
Rudbeckianska	39	38	19	5		11.25	24.5
B Ökade resurser till frivilliga musikundervisning							
VLT	38	56	43	5	3	14.55	32.5
Soc.dem.	96	92	33		1	9.10	19.7
Centern	35	35	22	1		11.00	29.3
CUF	6	7	1			8.05	18.8
Carlforska	215	76	18	1		4.65	9.6
Rudbeckianska	84	14	2	1		2.60	5.7
C Mellanmål till elever vid högstudier och gymnasier							
VLT	97	38	10			5.00	11.2
Soc.dem.	137	70	14	1		5.70	12.3
Centern	66	19	8			4.70	12.5
CUF	11	2	1			3.55	8.3
Carlforska	147	99	51	11	2	9.75	20.1
Rudbeckianska	55	29	17			7.80	16.8
D Förbättrad kvalitet på skolmaten							
VLT	90	34	20	1		6.65	14.9
Soc.dem.	117	77	28			7.50	16.2
Centern	60	22	11			5.90	15.7
CUF	7	5	2			8.05	18.8
Carlforska	47	95	116	33	19	20.25	41.7
Rudbeckianska	29	24	34	6	8	17.60	38.4
E Flera läroböcker som gåva istället för lån							
VLT	96	35	13	1		5.50	12.3
Soc.dem.	140	66	16			5.50	12.0
Centern	70	12	9	1	1	5.00	13.4
CUF	9	5				4.45	10.3
Carlforska	228	60	15		7	4.75	9.8
Rudbeckianska	59	32	8	2		6.70	14.6
Total satsning: VLT = 44.70, Soc.dem. = 46.20, Centern = 37.50, CUF = 42.85, Carlforska = 48.55, Rudbeckianska = 45.95							

Alternativ	0	12.50	25.00	37.50	50.00	Medeltal kronor	Procentuell andel av hela programområdet
A Utbyggnad av huvudbiblioteket							
VLT	31	41	49	6	6	17.00	38.6
Soc.dem.	51	82	77	8	6	15.85	35.2
Centern	42	29	16	7	3	12.10	36.4
CUF	4	8	1	1		11.60	28.3
Carlforska	156	92	47	5	8	9.45	20.6
Rudbeckianska	63	30	8	1		6.00	14.6
B Ökat kulturutbud i olika stadsdelar							
VLT	62	55	12	3	1	8.65	19.6
Soc.dem.	48	124	48	4		12.95	28.8
Centern	50	39	8			7.10	21.4
CUF	5	9				8.05	19.6
Carlforska	198	92	16	1	1	5.30	11.6
Rudbeckianska	67	26	9			5.40	13.2
C Ökning av teaterutbudet							
VLT	59	62	11		1	8.25	18.7
Soc.dem.	126	76	22			6.70	14.9
Centern	57	32	8			6.20	18.6
CUF	5	7	2			9.80	23.9
Carlforska	87	139	65	4	13	13.50	29.5
Rudbeckianska	33	38	25	4	2	13.25	32.3
D Förbättra levnadsvillkoren för bildkonstnärer							
VLT	104	27	2			2.90	6.6
Soc.dem.	160	55	8	1		4.10	9.1
Centern	76	20			1	3.10	9.3
CUF	8	6				5.35	13.0
Carlforska	225	64	16	1	2	4.35	9.5
Rudbeckianska	72	21	8	1		4.90	11.9
E Ökning av musikutbudet							
VLT	69	52	11	1		7.25	16.5
Soc.dem.	140	74	8	1	1	5.40	12.0
Centern	68	25	2		2	4.75	14.3
CUF	7	7				6.25	15.2
Carlforska	107	107	73	12	9	13.20	28.8
Rudbeckianska	38	43	15	3	3	11.50	28.0
Total satsning: VLT = 44.05, Soc.dem. = 45.00, Centern = 33.25, CUF = 41.05, Carlforska = 45.80, Rudbeckianska = 41.05							

PROGRAMOMRÅDE 6 (= SPEL 6)

FRITID

(Användbara svar: VLT = 133, Soc.dem. = 224, Centern = 96,
CUF = 14, Carlforska = 315, Rudbeckianska = 101)

Alternativ	0	12.50	25.00	37.50	50.00	Medeltal kronor	Procentuell andel av hela programområdet
A Utbyggnad av fler vinteridrottsplatser							
VLT	80	40	10	1	2	6.65	14.8
Soc.dem.	100	93	29	2		8.75	18.2
Centern	51	36	9			7.05	17.7
CUF	7	6	1			7.15	15.1
Carlforska	113	111	67	9	15	13.15	27.2
Rudbeckianska	57	30	11	2	1	7.65	16.5
B Fler stadsdelsbad							
VLT	86	33	12	1	1	6.00	13.3
Soc.dem.	119	79	23	1	2	7.60	15.8
Centern	72	18	6			3.90	9.8
CUF	8	4	2			7.15	15.1
Carlforska	212	77	19	7		5.40	11.2
Rudbeckianska	61	29	11			6.30	13.5
C Fler bemannade lekplatser i olika stadsdelar							
VLT	54	53	22	2	2	10.45	23.2
Soc.dem.	86	118	17	3		9.00	18.7
Centern	50	35	12			7.60	19.1
CUF	7	6	1			7.15	15.1
Carlforska	135	134	39	2	5	9.45	19.5
Rudbeckianska	32	41	25	3		12.40	26.7
D Utbyggd öppen verksamhet vid fritids- och kvartersgårdar							
VLT	52	55	22	2	2	10.60	23.6
Soc.dem.	89	107	27	1		9.15	19.0
Centern	61	25	11			6.10	15.4
CUF	4	7	3			11.60	24.5
Carlforska	134	128	42	9	2	9.80	20.2
Rudbeckianska	39	36	24	1	1	11.25	24.2
E Ökat stöd åt föreningslivet							
VLT	54	47	27	1	4	11.30	25.1
Soc.dem.	50	109	61	4		13.55	28.3
Centern	28	36	22	4	6	15.10	38.0
CUF	3	7	3	1		14.30	30.2
Carlforska	126	127	50	8	4	10.60	21.9
Rudbeckianska	47	39	13	1	1	8.90	19.1
Total satsning: VLT = 45.00, Soc.dem. = 46.80, Centern = 39.75, CUF = 47.35, Carlforska = 48.40, Rudbeckianska = 46.50							

PROGRAMOMRÅDE 7 (= SPEL 7)

TRAFIK

(Användbara svar: VLT = 123, Soc.dem. = 226, Centern = 95,
CUF = 14, Carlforska = 311, Rudbeckianska = 101)

Alternativ	0	12.50	25.00	37.50	50.00	Medeltal kronor	Procentuell andel av hela programområdet
A Billigare busstaxor åt alla							
VLT	54	44	25			9.55	22.4
Soc.dem.	79	85	53	3	6	12.40	26.5
Centern	53	25	15	2		8.00	22.7
CUF	4	9	1			9.80	22.0
Carlforska	47	83	122	28	31	21.50	43.9
Rudbeckianska	23	36	31	6	5	16.85	36.9
B Billigare förtortstrafik							
VLT	67	44	12			6.90	16.2
Soc.dem.	74	100	50	1	1	11.45	24.5
Centern	49	25	21			8.80	25.0
CUF	1	9	4			15.15	34.0
Carlforska	167	96	39	6	3	8.20	16.8
Rudbeckianska	46	33	19	2	1	10.00	21.8
C Ökad turtäthet							
VLT	75	36	12			6.10	14.3
Soc.dem.	114	85	24	2	1	7.90	16.9
Centern	65	19	11			5.40	15.3
CUF	10	3	1			4.45	10.0
Carlforska	168	104	37	2		7.40	15.1
Rudbeckianska	57	32	11		1	7.20	15.7
D Utbyggnad av centrala cykel- och gångvägssystemet							
VLT	35	50	38			12.80	30.2
Soc.dem.	92	103	30	1		9.20	19.7
Centern	50	30	13		2	8.40	23.9
CUF	7	5	2			7.15	16.0
Carlforska	176	90	41	1	3	7.50	15.3
Rudbeckianska	56	31	10	3	1	7.90	17.2
E Trafiksanering i äldre områden							
VLT	61	53	9			7.20	16.9
Soc.dem.	129	88	9			5.85	12.4
Centern	65	25	5			4.60	13.1
CUF	6	7	1			8.05	18.0
Carlforska	217	86	3	4	1	4.35	8.9
Rudbeckianska	77	18	5	1		3.85	8.4

Total satsning: VLT = 42.55, Soc.dem. = 46.80, Centern = 35.20, CUF = 44.60, Carlforska = 48.95, Rudbeckianska = 45.80

OBS! I VLT-spelet förekom inte alternativen 37.50 resp 50.00 kronor.

PROGRAMOMRÅDE 8 (= SPEL 8)

SJUKVÅRD

(Användbara svar: VLT = 124, Soc.dem. = 220, Centern = 90,
CUF = 13, Carlforska = 311, Rudbeckianska = 101)

Alternativ	0	12.50	25.00	37.50	50.00	Medeltal kronor	Procentuell andel av hela programområdet
A Ökade resurser till öppna vården							
VLT	35	61	24	2	2	12.40	26.4
Soc.dem.	49	119	48	3	1	12.95	26.6
Centern	15	40	33	1	1	15.70	32.8
CUF	2	6	4	1		16.30	33.2
Carlforska	58	159	67	13	14	15.60	31.6
Rudbeckianska	24	42	28	2	5	14.35	29.5
B Fler platser vid långvårdkliniker							
VLT	54	52	13	1	4	9.80	20.9
Soc.dem.	83	107	30			9.50	19.5
Centern	45	33	11		1	8.20	17.1
CUF	4	9				8.65	17.7
Carlforska	177	115	15	2	2	6.40	13.0
Rudbeckianska	80	19	2			2.85	5.9
C Ökade resurser för patientkontakter vid sjukvårdsavdelningarna							
VLT	56	47	17	2	2	9.60	20.4
Soc.dem.	90	105	24		1	8.90	18.3
Centern	38	45	7			8.20	17.1
CUF	5	6	2			9.65	19.7
Carlforska	106	145	48	8	4	11.30	22.9
Rudbeckianska	32	49	19	1		11.15	22.9
D Fler produktionsplatser för arbetsvård och rehabilitering							
VLT	62	53	8	1		7.25	15.4
Soc.dem.	96	110	14			7.85	16.1
Centern	62	26	1	1		4.30	9.0
CUF	6	5	2			8.65	17.7
Carlforska	174	126	9	2		6.05	12.1
Rudbeckianska	70	24	6		1	4.95	10.2
E Hälsoundersökningar							
VLT	61	49	13		1	7.95	16.9
Soc.dem.	72	129	19			9.50	19.5
Centern	30	44	12	1	3	11.50	24.0
CUF	7	6				5.75	11.8
Carlforska	117	146	42	4	2	10.05	20.3
Rudbeckianska	24	42	28	2	5	15.35	31.5
Total satsning: VLT = 47.00, Soc.dem. = 48.70, Centern = 47.90, CUF = 49.00, Carlforska = 40.40, Rudbeckianska = 48.65							

FINANSIERING, AVVÄGNINGSPROBLEM (= SPEL 9)

(Användbara svar: VLT = 141, Soc.dem. = 222, Centern = 98,
CUF = 13, Carlforska = 302, Rudbeckianska = 99)

Programområde	0	50.00	100.00	150.00	200.00	Medeltal kronor	Procentuell andel av den totala satsningen
1. Service åt pensionärer och handikappade							
VLT	16	80	39	4	2	63	22.4
Soc.dem.	21	151	50			57	19.8
Centern	6	54	36	2		67	24.8
CUF		10	2	1		66	22.0
Carlforska	78	188	33	1	2	44	15.0
Rudbeckianska	27	50	22			47	16.4
2. Barnavård, nykterhetsvård, socialhjälp							
VLT	49	83	9			36	12.8
Soc.dem.	56	134	31	1		45	15.6
Centern	45	49	4			29	10.7
CUF	1	7	4	1		69	23.0
Carlforska	120	143	33	4	2	38	12.9
Rudbeckianska	37	38	19	5		46	16.0
3. Barntillsyn							
VLT	71	57	9	4		31	11.0
Soc.dem.	64	128	29	1		45	15.6
Centern	48	42	8			30	11.1
CUF	6	7				27	9.0
Carlforska	119	153	27	3		36	12.2
Rudbeckianska	36	47	12	4		42	14.6
4. Utbildning							
VLT	103	33	5			15	5.3
Soc.dem.	135	82	5			21	7.3
Centern	64	31	3			19	7.0
CUF	9	4				15	5.0
Carlforska	191	89	22			22	7.5
Rudbeckianska	70	25	3	1		17	5.9

FORTS.NÄSTA SIDA:

FORTS.

Programområde	0	50.00	100.00	150.00	200.00	Medeltal kronor	Procentuell andel av den totala satsningen
5. Kultur							
VL	101	32	6		2	18	6.4
Soc.dem.	180	36	6			11	3.8
Centern	82	16				8	3.0
CUF	0	0				0	0.0
Carlforska	248	40	11	2	1	12	4.1
Rudbeckianska	90	6	3			6	2.1
6. Fritid							
VL	73	57	10		1	28	10.0
Soc.dem.	126	84	12			24	8.3
Centern	54	40	4			24	8.8
CUF	6	7				27	9.0
Carlforska	142	91	45	12	12	44	15.0
Rudbeckianska	57	32	5	1	4	31	10.9
7. Trafik							
VL	89	44	7		1	22	7.8
Soc.dem.	100	111	10	1		30	10.4
Centern	71	23	4			16	5.8
CUF	6	7				27	9.0
Carlforska	126	136	32	7	1	37	12.7
Rudbeckianska	48	40	8	3		33	11.5
8. Sjukvård							
VL	17	72	41	9	2	68	24.3
Soc.dem.	32	129	57	4		57	19.8
Centern	6	44	40	3	5	78	28.8
CUF		9	3	1		69	23.0
Carlforska	54	146	89	10	3	61	20.6
Rudbeckianska	18	42	31	7	1	65	22.6

